3 2005 PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · GBA · PSP · DS



€ 3,99

Österreich € 4,60 / Schweiz sfr 8,00 / Italien,Spanien,Portugal (cont.) € 5,40 / BeNeLux € 4,70

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Jetzt nur 3,99 € mit DVD

DVD

150 Minuten Laufzeit
Ab 16 – unzensiert!

SPLINTER CELL



CHAOS THEORY

Grafik-Sensation: über 5 Minuten Spielszenen auf DVD

Im Praxistest:

SONY PSP



Edel-Handheld: Spiele & Multimedia-Funktionen im Detail



Timesplitters Future Perfect

Ausführliches Preview



Shadow of Rome

PAL-Test: Gnadenlose Gladiatoren-Action für PS2



Über 100 Spielevideos:

u.a. Tekken 5 & Zelda: Four Swords Adventure
Extended: Amiga • Spiele-Shopping in Tokio



Exklusiv
16 neue Oddworld Karten im Heft!
- Teil 2 -

DEVIL MAY CRY 3

DANTES ERWACHEN

Teil 3 durchgespielt
Die besten Spielszenen auf DVD

GRAN TURISMO 4

Referenz: Japan-Version gespielt, geprüft, geliebt
Plus: Satte 12 Minuten Spielvideo auf DVD

• RETRO
• NEXTGEN
• EXKLUSIV



HEFT IM HEFT!

RESIDENT EVIL 4

92% Gamecube lebt: Survival-Horror der Extraklasse

PROJECT: SNOWBLIND

www.projectsnowblind.com



DER SHOOTINGSTAR 2005.

Alle mit dem Sniper aus dem Hinterhalt erledigen? Oder mit der Rail Gun in die Gegnermenge stürmen? Oder mit mehreren Riot Walls einkesseln und eine Granate draufwerfen? Oder eine EMP-Granate auf einen Spiderbot montieren und in die Menge laufen lassen, damit deine Gegner gelähmt zu deinen Füßen liegen? Oder lieber ganz anders? Du hast die Qual der Wahl der Qual.







PlayStation 2

eidos

www.eidos.com

RELATIV AKTUELL

Um ein Fachmagazin wie die MAN!AC monatlich pünktlich an die verspielte Frau oder den zockenden Mann zu bringen, bedarf es vieler exakt ineinander greifender Rädchen. Software-Firmen müssen rechtzeitig Rezensionsmuster abschicken, Express-Kuriere bestellte Import-Ware abliefern, Redakteure ihre Artikel finalisieren, die Druckerei tausende von Heften dem Zeitschriften-Vertrieb übergeben und so weiter. Passiert bei einer Station Unvorhergesehenes – wie kurz vor Redaktionsschluss überraschend eintrudelnde Spiele –, dann gerät der ausgeklügelte Heftplan kräftig durcheinander. "Woher nehmen wir die fehlenden Seiten, welche Artikel können wir im schlimmsten Fall einen Monat verschieben", lauten im gar nicht mal so selten auftretenden Szenario X die Fragen.

Durch die Einführung der DVD hat sich diese Problematik weiter zugespitzt. Flattern knapp vor dem Drucktermin Spiele wie "Resident Evil 4", "Mercenaries" oder "Mario Power Tennis" in die MAN!AC-Redaktion, ist's für einen entsprechenden Film-Beitrag in der Regel zu spät. USK-Prüfung, Pressen der Discs und die Lieferung zur Druckerei lassen die Vorlaufzeit der DVD vom übrigen Heft abweichen. Die Folge: Ihr könnt die Tests oder Previews bereits lesen, aber nicht am Fernseher anschauen. Obwohl im Einstein-Jahr 2005 auch der letzte Physik-Verweigerer von der theoretischen Zeitreise-Möglichkeit erfahren wird, können wir dieses relative Dilemma trotz weiterer Optimierung sowie geheimen Raumzeitkrümmungs-Experimenten via PS3, Xbox 2 & Co. künftig nicht komplett ausmerzen (ebenso wenig wie andere Videospielmagazine). Schließlich wollen wir so aktuell wie möglich informieren und spannende Software- beziehungsweise Hardware-Neuigkeiten zeitnah vorstellen. Bislang liefern wir 'Im-Heft-aber-nicht-auf-DVD'-Artikel einen Monat später auf der MAN!AC-Disc nach. Bislang deshalb, da von Leserseite mehrfach der Sinn dieses Prozederes in Frage gestellt wurde.

Wir möchten daher an dieser Stelle Eure Meinung wissen: Sollen wir das bisherige Verfahren beibehalten und Filmbeiträge auf die darauffolgende DVD packen oder wollt Ihr stattdessen auf dem Silberling nur Test/Preview-Clips sehen, die im aktuellen Heft auch mit Artikeln einhergehen. Wenn Euch dieses Thema nicht relativ egal ist, dann nutzt den unten stehenden Mitmach-Coupon oder schreibt uns einen Leserbrief (Adressen auf Seite 102).

"Timesplitters: Future Perfect" (Electronic Arts, 2005)

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 4. März 2005.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Artikel im Heft und auf DVD: Wie sieht für Euch die Ideallösung aus? Wollt Ihr nahezu alle Spiele in Bewegung auf DVD sehen, auch wenn der Filmbeitrag erst einen Monat nach dem Heftartikel erscheint? Oder sind Euch nachgelieferte Clips ein Dorn im Auge und Ihr wollt stattdessen nur Filme sehen, zu denen auch ein Artikel im Heft existiert?

MAN!AC-MEINUNG NR. 29

- (A) Ist mir relativ egal, schaue die MAN!AC-DVD sowieso nicht an.
- (B) Das aktuelle Nachliefer-System ist nicht optimal, aber immer noch relativ gut – behaltet es so bei!
- (C) Relativ eindeutig: Ich möchte auf der DVD nur Beiträge sehen, die ich auch im Heft wiederfinden kann.

Ich besitze

○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA

Ich kaufe mir

○ PSP ○ Nintendo DS

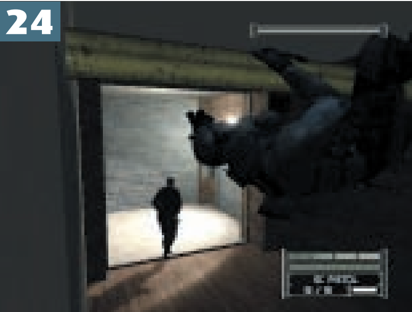
INHALT



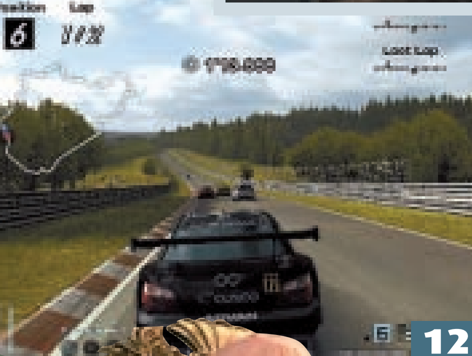
Mit sexy Nina "Tekken" Williams auf dem Luxus-Liner: Erstmals konnten wir uns ein Bild von Namcos Death by Degrees machen.



Verrückte Ego-Shooter-Reise durch die Zeit: Timesplitters: Future Perfect im ausführlichen Vorab-Check.



Sam Fisher auf Hausbesuch: Wir gehen ins Detail und berichten Euch alles Wissenswerte über Splinter Cell Chaos Theory.



Kann Gran Turismo 4 die Erwartungen der PS2-Raser erfüllen? Alle Details, alle Features im MAN!AC-Fahrbericht.

PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

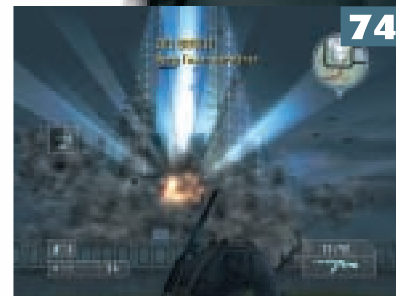
RUBRIKEN



PAL-TESTS

IMPORT-TESTS

MAN!AC EXTENDED



74 "GTA" im militärischen Gewand? Lest in unserem Test, ob Mercenaries es wirklich mit Rockstars Gangster-Epos aufnehmen kann.



82 Zurück in Europa: Konamis Rollenspielserie Suikoden 4 muss beweisen, ob sie noch die alten Qualitäten aufweist.



92 Musikalischer Hüpfer: In Nintendos Donkey Kong Jungle Beat trommelt Ihr den Primaten durch schrille Welten.



54 Endstation Wühltisch: zu Unrecht Verschmähte Kostbarkeiten, die jeder Konsolero im Spielearchiv haben sollte.



Devil May Cry 3



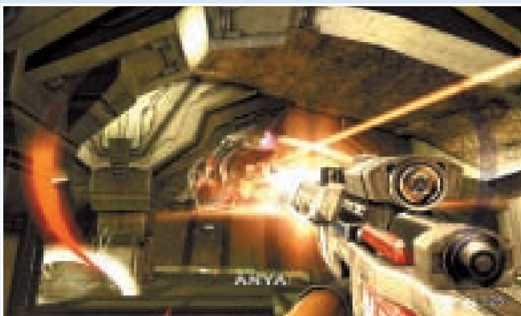
Dante zeigt auch auf DVD, wo der Hammer hängt – wir spielen den dritten Teil ausführlich an.



Gran Turismo 4

Satte zwölf Minuten reservieren wir der Raser-Perle und präsentieren ausgiebig Karriere, Foto-Modus, Intro & Co. der Japan-Fassung.

Probleme mit der DVD?
Die MAN!AC-DVD läuft nicht oder fehlt?
Dann schreibt eine E-Mail an:
dvd@maniac.de



TIMESPLITTERS: Future Perfect

Quer durch die Zeit: MAN!AC prüft, ob die neueste "Timesplitters"-Episode die Einspieler- und Multiplayer-Modi der Vorgänger übertrifft.



Extended:
Commodore Amiga

Wir zeigen die maßgeblichen Spieletitel für das Flaggschiff der Heimcomputer.

DVD INHALT 03-2005

über 110 Spiele als Video, 151 Minuten Laufzeit

Special: Sony PSP
Japan-Start
Erste Schritte
Multimedia
Ridge Racers
PSP-Trailer

Trailer:
Constantine
Ace Combat 5
NARC
PSP-Trailer
Gran Turismo 4 Intro
Tekken 5

Previews:
Devil May Cry 3
Gran Turismo 4
Splinter Cell: Chaos Theory
Death by Degrees
Timesplitters: Future Perfect
Ys: The Ark of Napishtim
Star Wars Republic Commando
Enthusia Professional Racing
Champions: Return to Arms

Preview Short Cuts:
Ace Combat Squadron Leader
Sonic Mega Collection
Altered Beast
UEFA Champions League 2004-2005
FIFA Street

Tests:
Shadow of Rome
The Legend of Zelda: Four Swords Adventure
Star Wars KOTOR 2: The Sith Lords (Import)

Tests:
Mech Assault 2
Baten Kaitos
ESPN NBA 2K5
ESPN NFL 2K5
ESPN NHL 2K5
Legend of Kay
Psykio Shooting Collection Vol. 2 (Import)
Tecmo Hit Parade (Import)

Test Short Cuts:
Scaler
Atari Anthology
Der SpongeBob Schwammkopf Film
NFL Street 2
Outlaw Golf 2
Robotech: Invasion
King of Fighters '94 Re-Bout

Extended:
Retro: Commodore Amiga
Verschmähte Kostbarkeiten
Shopping in Tokio
Digitale Drogen
Spiel-Film – Bruce Lee (C64)

AnyMAN!AC:
Klingeltöne

Credits / Outtakes



Splinter Cell Chaos Theory

Kann der neueste "Splinter Cell"-Teil auch spielerisch mit der sensationellen Grafikkulisse mithalten?



SONY PSP

Wir zeigen Euch detailliert die Handhabung und die vielfältigen Möglichkeiten von Sonys Handheld.



Shadow of Rome

Als Nachtrag zu unserem PAL-Test in der letzten Ausgabe findet Ihr das antike Gladiatoren-Spektakel jetzt auf DVD.

VIDEO AUF DVD!

Devil May Cry 3: Dantes Erwachen

Das Prequel der Saga um den coolsten Dämonenjäger aller Zeiten im ausführlichen Vorab-Check: Erfahrt, wie der junge Dante die Vorgänger-Episoden alt aussehen lassen will.

Eine dunkle Ära droht anzubrechen, denn die Welt ist gespalten. Die beiden Söhne des legendären Dämonenkriegers Sparda – jeder mit übermenschlichen Kräften ausgestattet – kämpfen um ihr Schicksal. Während sich Dante dem Kampf gegen die Mächte der Finsternis verschrieben hat, schmiedet sein eigen Fleisch und Blut, Vergil, mit den Kreaturen der Hölle einen Pakt, um sich die Welt Untertan zu machen. Nur das magische Amulett, das beide tragen, lässt die Verwandtschaft der ungleichen Brüder erahnen. Um im Kampf gegen das Gute endgültig triumphieren zu können, strebt Vergil den Besitz beider Versionen des verheißungsvollen Talismans an. Und so schickt er seine dunklen Horden auf des Bruders Spur.



PS2 Drei Mäuler voll spitzer Beißerchen und doch keine Spur von Furcht: Mit gezogener Klinge stürzt Dante dem blutrünstigen Fabelwesen entgegen.

Doch Dante zeigt sich keineswegs beindruckt. Mit geradezu provokanter Lässigkeit und stets einem flotten Spruch auf den Lippen nimmt er es mit seinen Widersachern auf. Man merkt dem gut gelaunten Jungspund sichtlich an, dass er noch nicht von den Strapazen der beiden Vorgänger gezeichnet ist – schließlich spielt sich "Devil May Cry 3" zeitlich vor Teil eins und zwei ab.



PS2 Wo mag Dante hier gestrandet sein? Im Spiel besucht Ihr zahlreiche bizarre Landschaften.

Fortschritt in Maßen

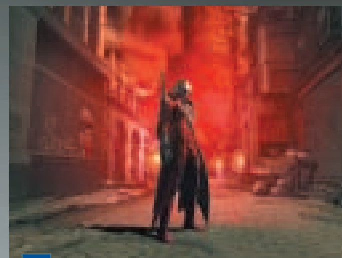
Doch nicht nur die Zeit ist eine andere, auch Dantes Kampfstil und Ausrüstung wurde einer Generalüberholung unterzogen. Während sich am grundlegenden Prinzip nichts geändert hat – Ihr schlachtet Euch in brachialer Manier durch Heerscharen von Gegnern –, stehen dem Dämonenjäger verschiedene Kampfstile (siehe Kasten) und ein größeres Waffenarsenal zur Verfügung. Der 'Trickster'-Stil beispielsweise ist Anfängern wärmstens ans Herz zu legen. Dank geschickter Ausweichmanöver und atemberaubender Geschwindigkeit feiern auch Neulinge bald erste Erfolge. Um jedoch als 'Royal Guard'-Extremblocker ans Ziel Eurer Wünsche zu gelangen,



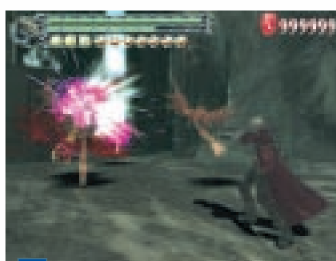
PS2 Schaut mich an, wie cool ich bin! Der beeindruckenden Levelarchitektur zum Trotz posiert Dante mit geschultertem Raketenwerfer.

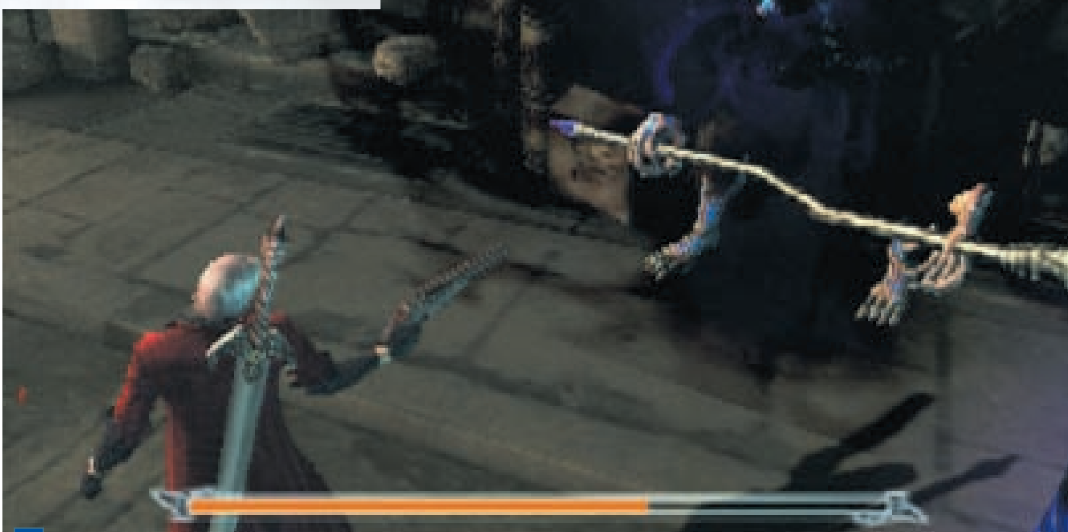


PS2 Im Auswahlbildschirm legt Ihr den Kampfstil für die nächste Prüfung fest.


PS2 Im 'Devil'- Modus ist Dante schneller, stärker, furchteinflößender.




PS2 Plasmawumme und Eis-Nunchakus unterstützen die Metzelei.



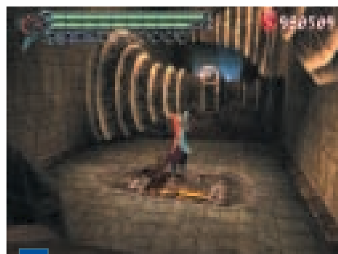
PS2 Gestatten, ich bin der Tod! Die fleischgewordene Inkarnation des Bösen stellt sich Euch als erster Zwischenboss in den Weg. Weicht dem Burschen mit einigen flinken Sprüngen aus und pumpt ihn mit Blei voll, wenn Ihr im nicht in sein Reich folgen wollt.

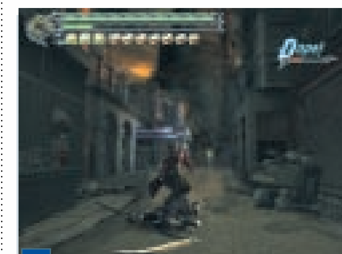
bedarf es deutlich längerer Einarbeitungszeit. Eines aber ist allen Kampfstilen gemeinsam: Dante vollführt auch in seinem dritten Abenteuer sämtliche Aktionen mit jener beispiellosen Lässigkeit, die nicht unerheblich zu seiner Berühmtheit beigetragen hat. Egal ob Schwertstreich, Shotgunsalve oder Doppelklingenschwung – der Weißschopf protzt zu jeder Zeit mit massig Style und übertriebener Coolness. Zu den altbekannten Zwillingsknarren oder Breitschwert gesellen sich blitzschnelle Nunchakus, Laser- sowie Explosionsgewehre und sogar eine Energie versprühende E-Gitarre. Letzere entsprang, wie "Devil May Cry 3"-Produzent Tsuyoshi Tanaka verriet, eher einer zufälligen Bemerkung während eines Produktionsmeetings denn einer festen Idee und fand schließlich den Weg ins fertige Spiel.

Höllenbrut

Um einen größeren Wiederspielwert zu garantieren, orientiert sich in manchen Levels die Platzierung und Zahl der Feinde am gewählten Equipment. Praktischerweise seid Ihr aber nicht an die einmal gewählten Ausrüstungsgegenstände gebunden: Zu Beginn jeder Mission und auch immer wieder an vorgebenen Punkten innerhalb der Welten können Waffen gewechselt, neue Items erworben und sogar der Kampfstil getauscht werden.

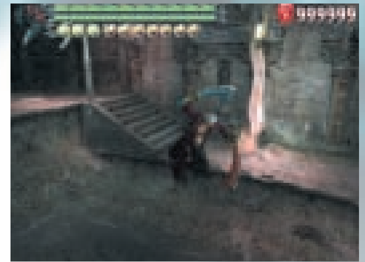
Aufgrund der furchteinflößenden Gegnerriege ist dies auch dringend nötig. Denn die Hölle scheint das Gros ihrer widerlichsten und gefährlichsten Geisterwesen ausgespuckt zu haben. Im Sekundentakt spaltet Ihr Skelettschädel, bringt Explosiv-Köpfe zum Platzen, zerhackt fliegende Ungeheuer oder massakriert angriffslustige Insekten-Mutanten. Natürlich geben auch die immer wieder gern zitierten bildschirmfüllenden Obermotze ihr gewohntes Stelldichein: Alienwurm, steinerner Höllenhund oder Riesentarantel fordern Euch mit variantenreichen Attacken. Besonders hier zehren Ausweichvirtuosen und Blockmeister vom erlernten Können. Zerfällt der Boss nach hartem Kampf schließlich zu Staub respektive in seine Einzelteile, heißt es Antreten zur Abschlussbenotung: In Kategorien wie Zeit, Stil oder benutzten Items erhaltet Ihr Bewertungen von D (mies) bis S (super-stylisch). Diese dienen jedoch der eigenen Erheiterung und haben keinen Einfluss auf das weitere Spielgeschehen. Auch sonst ist es dem Spieler selbst überlassen, ob er die Herausforderung annimmt, seinen Kampfstil zu perfektionieren und fantastische Combos am Fließband zu fabrizieren oder


PS2 Cleveres Leveldesign: Per Schalter dreht sich dieser Gang um 90 Grad.

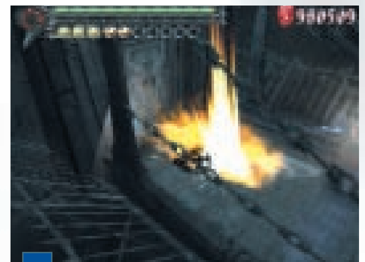

PS2 Manche Gegnertypen lassen sich flugs zum Surfbrett umfunktionieren.



PS2 Die Zwillingsknarren eignen sich dank hoher Feuerrate perfekt, um einzelne Widersacher in der Luft zu halten. Wollt Ihr jedoch größere Brocken beeindrucken, solltet Ihr auf die erhöhte Feuerkraft von Shotgun, Raketenwerfer und Co. vertrauen.







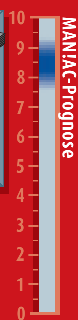
PS2 Mit dem Doppelsäbel entfacht Dante Feuersturm und Flammenbrunst.

einfach 'nur' den Level durch Besiegen aller Schergen zu meistern. Dementsprechend soll der dritte Teil der Dante-Saga sowohl Gelegenheitszocker als auch Hardcore-Gamer in seinen Bann ziehen. Letzere waren schließlich vom zweiten Teil enttäuscht und erhalten nun die Gelegenheit, Ihr Können mittels der unterschiedlichen Kampfrichtungen in großem Stil zu zelebrieren.

Devil May Cry 3: Dantes Erwachen

Playstation 2

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	März



Dante ist zurück auf der Erfolgsspur: Stylische Bombast-Action mit neuen Kampfstilen und treibendem Sound.

Xbox-Alternative

Baller- und Nahkampf-Action mit hohem Coolness-Faktor auf der Xbox soll Dead to **Rights 2** möglich machen.

Gamecube-Alternative

Zwar weniger Style, aber dafür mehr Gags wird die Hau-Drauf-Action von **Teenage Mutant Ninja Turtles 2** bieten.

Eine kuriose Notiz am Rande: "Dantes Erwachen" wird in allen drei großen Märkten verschiedene Schwierigkeitsgrade besitzen. Dabei vermutet Capcom bei amerikanischen Videogamern anscheinend das größte Potenzial, während Fernost-Spieler mit einer mittleren Stufe bedacht werden. Hierzulande wird die leichteste "Devil May Cry 3"-Version veröffentlicht werden. Dies liegt laut den japanischen Entwicklern daran, dass europäische Zocker im Gegensatz zu Japanern Titel generell eher auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad starten und sich somit automatisch das Durchspielen erschweren.

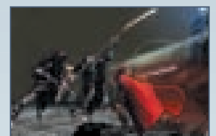
Technisch betrachtet...

...gibt sich "Dantes Erwachen" keine Blöße. Detaillierte Hintergründe und ebenso imposante wie groteske Architekturstile bieten die Kulisse für flüssige Daueraction, die mit beeindruckenden Feuersbrünsten, Explosionen und Spiegelungen protzt. Lediglich manche Levelabschnitte – im Laufe von Dantes Feldzug besucht Ihr einige Orte mehrmals – fallen mit blass wirkenden, verwaschenen Texturen negativ auf. Eine weiteres Sorgenkind des 3D-Action-Genres ist und bleibt die Kamera. Leider kann in dieser Hinsicht keine Entwarnung

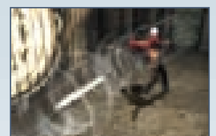
▪ ▪ ▪ Stilsicheres Monstermetzeln ▪ ▪ ▪

Vier neue Kampfstile garantieren Abwechslung

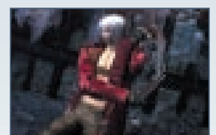
Trickster:
Wie der Blitz zum Gegner hin, nach der Attacke hoch in die Lüfte, dann an der Wand rauf und wieder krachend auf die Gegnerschar hernieder: Werdet mit dem 'Trickster'-Stil zum akrobatischsten Dämonenschlächter aller Zeiten.



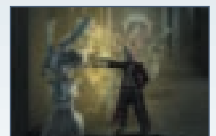
Swordmaster:
Als 'Swordmaster' lasst Ihr Euer geliebtes Schwert als todbringende Häckselmaschine durch die teuflische Brut kreisen oder Ihr missbraucht es als rasiermesserscharfes Wurfgeschoss mit tödlicher Präzision.



Gunslinger:
Wer die 'Gun-Kata' des Streifens "Equilibrium" kennt, weiß was im 'Gunslinger'-Stil Sache ist: Werdet zum bleispuckenden Pistolero und durchsiebt die Luft (und Eure Gegner) in nie gekannter Geschwindigkeit.



Royal Guard:
Häh?! Dante und Blocken! Passt nicht zusammen? Passt es doch! Denn im 'Royal Guard'-Modus baut Ihr ein schützendes Energieschild vor Euch auf, das Euch des Öfteren vor feindlichen Schlägen und Projektilen bewahrt. Zur vollendeten Beherrschung benötigt Ihr allerdings eine lange Einarbeitungszeit.



gegeben werden: Vor allem inmitten eines Gegnerpulks setzt Euch der virtuelle Kameramann nicht immer optimal in Szene, was dann zu unvermeidbaren Treffern von außerhalb Eures Blickfelds führt. Steht ein etwas größerer Kollege direkt vor Euch oder würde eine Steinsäule den Blick auf Dante verbergen, wird dieses Objekt freundlicherweise transparent und behindert Euch nicht weiter.

Als ob nicht bereits die nicht enden wollende Dämonenflut Euer Blut genug in Wallung bringen würde, heizen treibende Gitarrenklänge aus dem Hause Capcom zusätzlich ein. Also lehnt Euch lässig zurück, holt das Schwert aus dem Schrank (falls nicht vorhanden den Controller aus der Kiste) und startet ab März mit Dante ins vielleicht stylischste PS2-Abenteuer aller Zeiten. *ms*

湾岸 MIDNIGHT CLUB 3™
DUB® edition

DEMNÄCHST ERHÄLTLICH

WWW.MIDNIGHTCLUB3.DE



SUCHE DEINEN EIGENEN WEG ZUM SIEG IN DEN PULSIERENDEN, FREI BEFAHRBAREN STRASSEN VON ATLANTA, SAN DIEGO UND DETROIT.



CRUISE IN DEN BEGEHRTESTEN ECHTEN SUVS, TUNERN, MUSCLE CARS, CHOPPERN, STREET BIKES UND LIMOUSINEN UND FORDERE DEINE GEGNER ZU RASANTEN KOPF-AN-KOPF-RENNEN HERAUS.



STYLE UND TUNE DEIN FAHRZEUG GANZ INDIVIDUELL UND STELL DICH IN VERSCHIEDENEN ONLINE-SPIEL-MODI BIS ZU SIEBEN HERAUSFORDERERN.





PlayStation.2



XBOX LIVE ONLINE ENABLED



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the R logo, Midnight Club and the Midnight Club logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. DUB® and the Dub Edition™ logos are trademarks of Dub Publishing, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection, Network Adaptor (for PlayStation®2) and Memory Card (8MB) (for PlayStation®2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox *Live*, the *Live* logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and under license from Microsoft. All automobile, motorcycle, customization and other parts manufacturers, and other names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

VIDEO AUF DVD!

Gran Turismo 4

Kaum ein anderer Renntitel wurde so sehnsüchtig erwartet: MAN!AC liefert Fahreindrücke von der fertigen NTSC-Version.


PS2 In Farbe und bunt: Viel Leuchtreklame lenkt Euch beim Hongkong-Straßenparcours von der nächsten 90°-Kehre ab.

Satt ausgestattet
Die japanische DVD Box



Die japanische "Gran Turismo 4"-Version kommt im edlen weißen Pappschuber daher. Darin findet sich neben der normalen Spielpackung auch ein farbiger 'Reference Guide'. Dieser informiert auf mehr als 200 Seiten ausführlich über Fahrtechniken, Tuning, die verschiedenen Strecken sowie ausgewählte Wagen. So können geneigte Fahrer richtig in die Materie einsteigen. Neben der DVD liegt noch die normale Spielanleitung bei. Bleibt zu hoffen, dass sich Sony auch hierzulande gnädig zeigt und diese schicke DVD-Box in heimische Regale stellt.

Verschiebung um Verschiebung mussten "Gran Turismo"-Fahrer erdulden. Schließlich wurden sie mit der knappen wie mittelprächtigen Fahrschule "Gran Turismo 4 Prologue" weiter vertröstet. Doch nun erschien endlich die japanische Fassung des vierten Teils. Flugs fuhren wir ausführlich Probe und berichten, ob sich die Warterei gelohnt hat.

Zunächst überwältigt die schiere Größe und der Umfang der Rennsimulation, der sich erst nach und nach entfaltet. Dies beginnt schon beim Arcade-Modus, in dem Ihr Euer Lieblingsgefährt aus 60 Autoherstellern wählen könnt. Daneben warten 50 Strecken, die Ihr aber erst in der Karriere erspielen müsst.

Zwar bietet der Arcade-Modus einen schnellen Einstieg in die "GT"-Welt, wahre Fans der Serie lassen diesen aber links liegen und führen sich gleich den 'Gran Turismo'-Modus zu Gemüte. Dieser trumpft ebenso mit Superlativen auf: Um Eure Garage scharen sich Autohersteller, Events und Rennen (siehe Kasten rechts). Habt Ihr Euch in den Weiten des Auto-Universums zurechtgefunden, kauft Ihr erstmal einen Gebrauchtwagen auf dem ständig wechselnden Autoflohmarkt. Einen Neuwagen könnt Ihr Euch mit mickrigen 10.000 Credits Startkapital nämlich kaum leisten. Dann muss weitere Kohle in Rennen des Beginners-Cup erarbeitet werden. Nur mit genug Zaster kommt Ihr schließlich an Tuning-Teile, Neuwagen und Rennboliden.


PS2 Rallyewagen sind beim Driften weit empfindlicher als im Prequel.

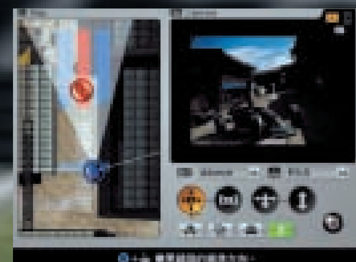
Doch zuvor wartet die Fahrschule: Die meisten Rennen erfordern zur Teilnahme Rennlizenzen. Insgesamt fünf Führerscheine zu je 16 Prüfungen müssen angehende Rennprofis meistern. Hier ist nicht nur Geduld gefordert, sondern auch viel Fingerspitzengefühl fürs Auto. Unter den Aufgaben warten Bremsübungen, Kurvenfahrten und auch schwierige Zeitrennen. Belohnt wird der gelungene Ritt mit Bronze-, Silber und Goldpokalen, mit denen Ihr auch neue Wagen gewinnt.

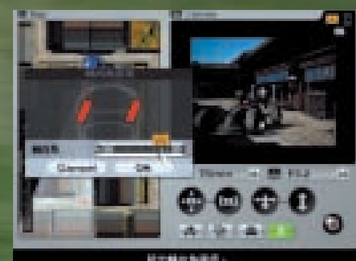
Benzin im Blut

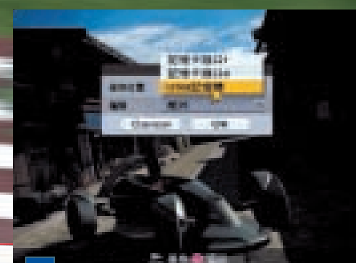
Nach der Fahrschule geht's endlich richtig los: Die Rennklassen reichen von Frontantrieb über Pickup-Cups oder Länder-Beschränkungen bis zu



PS2 Mit einem Klassiker wie hier dem Mercedes 300 SL rast es sich gleich doppelt nobel, gerade vor der prächtigen Kulisse von Paris. Im Fahrverhalten unterscheiden sich die Oldtimer im Vergleich zu neuen Boliden besonders mit sehr weicher Federung.



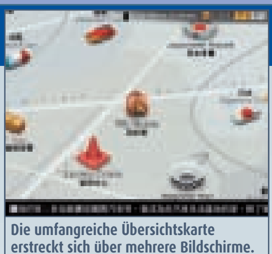




PS2 Der Photo-Modus bietet zahlreiche Einstellungen für Schnappschüsse.

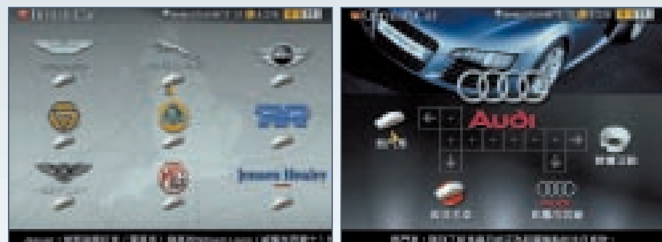
Die "Gran Turismo"-Welt

Mehr als ein Rennspiel



Die umfangreiche Übersichtskarte erstreckt sich über mehrere Bildschirme.

In der Karriere stehen vielfältige Möglichkeiten für Raser offen: In Eurer Garage ordnet Ihr erworbene Boliden, werft einen Blick ins Tagebuch oder verwaltet geschossene Fotos. Daneben besucht Ihr die Lizenz-Fahrschule oder umsorgt Eure Vehikel (siehe Kasten Wagenpflege). Gebrauchtwagen- und Oldtimer-Märkte mit ständig verändertem Angebot wollen immer wieder nach Schnäppchen durchforstet werden. Neuwagen und Tuningteile dagegen erwerbt Ihr bei den zahlreichen Händlern. Allein die deutschen Hersteller umfassen Audi, Mercedes, VW, BMW, Opel und Ruf – letzterer bietet umgebaute Porsche an. Verschiedene Halls bieten schließlich massig Rennen sowie ganze Rennserien und Langstrecken-Cups. Daneben könnt Ihr Eure Boliden beim Foto-Shooting ins rechte Licht rücken. Entweder postiert Ihr Kamera und Auto an 15 malerischen Orten oder rast auf speziellen Events umher, um dann im Replay Bilder zu knipsen.



Die reiche Auswahl an Autoherstellern ist nach Ländern unterteilt. Die Händler bieten außerdem Neuwagen, Klassiker und Tuner der entsprechenden Marke.



PS2 Auf der anspruchsvollen Nürburgring-Nordschleife könnt Ihr einen Blick auf den benachbarten Formel-1-Kurs erhaschen – fahren dürft Ihr dort aber nicht.

waschechten Profi-Events. Vor dem Rennen schaut Ihr noch ins Setup: Neben dem Einbau sauer verdienter Tuningteile, wie Sportauspuff oder Rennfahrwerk schraubt Ihr noch an der Getriebe-Übersetzung oder Flügeleinstellungen. Zieht dann noch passende Reifen auf – vorausgesetzt Ihr habt die richtige Sorte in Eurem Portfolio – und los geht's!

Ihr startet im sechs- bzw. zweiköpfigen Fahrerfeld immer als Letzter. Ein Qualifying ist wiederrum nicht zu finden. Doch eine Neuerung gibt es: Viele Rennen beginnen nicht stehend, sondern 'fliegend'.

Die Fahrphysik wurde zwar zum dritten Teil überarbeitet, Kenner finden sich dennoch schnell zurecht. Doch erst viele Übungsstunden machen den Meister: Ideallinie und exakte Bremspunkte finden sich nicht einfach so auf die Schnelle. Doch nur damit lassen sich die nötigen Sekunden pro Runde herausholen.

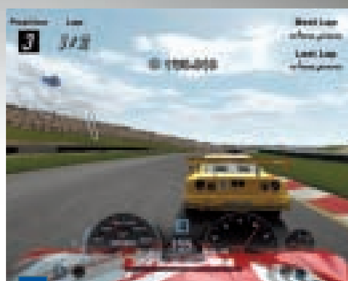
Beim Fahren fallen die neuen Perspektiven gleich ins Auge: Denn die in "GT 4 Prologue" vorhandene 'hohe' Außenansicht entfiel. Stattdessen wurde die nahe Verfolger-Kamera für mehr Übersicht etwas höher gerückt. Dazu findet sich eine Dachkamera über dem Auto sowie die Cockpitansicht. Letztere schwankt mit dem Auto mit und gibt Euch entsprechende Rückmeldung in Kurven sowie beim Beschleunigen und Bremsen.

Verschleiß

Während des Rennens wärmen sich wie schon im Vorgänger die Reifen auf. Dies wird farblich am Bildschirm


PS2 In den spektakulären Replays zoomt Ihr per Dreieck-Taste ans Geschehen heran.




PS2 Die Dachkamera bietet dank erhöhter Position genug Übersicht.


PS2 Boxenstopp à la carte: Die flotte Crew zieht nicht nur flugs die gewünschten Reifen auf, sondern tankt den Boliden auch nach – wichtig für Langstreckenrennen.




PS2 Die CPU-Fahrer agieren differenzierter, drängeln aber immer noch.

unten links markiert. Doch irgendwann verschleißen die Gummis. Spätestens bei längeren Rennen fällt auch die neue Benzin-Anzeige auf. Lange Rede, kurzer Sinn: Ihr müsst an die Box. Hier erwartet Euch keine verlassene Garage mehr, sondern eine hübsch animierte Boxencrew, die die von Euch gewünschten Reifen aufzieht und Treibstoff nachfüllt.

Beim Thema Verschleiß kommen manchen Fahrern auch die ewigen Langstreckenrennen der Vorgänger in den Sinn. Diese wurden nun mit 24-Stunden-Rennen auf der Nürburgring-Nordschleife und auf der ebenso neuen Le-Mans-Strecke erweitert.

Ein hartes Stück Arbeit? Nicht ganz, denn Ihr müsst nicht unbedingt selbst fahren. Überlasst im 'B-Spec'-Modus Euer Vehikel einem Computerfahrer und lehnt Euch zurück. Ihr gebt nur noch Anweisung, wie aggressiv der Bursche fahren soll. Außerdem kommandiert Ihr ihn an die Box oder zu Überholmanövern. Praktisch: Die Zeit lässt sich hier dreifach beschleunigen.

Rasertraum

Optisch ist der Titel über fast jeden Zweifel erhaben – auf der PS2 lässt sich kaum mehr herausholen. Doch auch spielerisch überzeugt das exakte Fahrverhalten, das sich bei jedem Vehikel unterscheidet. Daneben fällt das fast schon liebevolle Design auf: Ausgefallene Optionen wie das Foto-Shooting, der 'B-Spec'-Modus oder die bis ins kleinste Detail originalgetreuen Wagen machen den Titel zu einem Erlebnis. Das einzige, was dem Titel wirklich fehlt, ist ein Online-Modus. Trotzdem: "GT 4" ist weit mehr als ein Rennspiel – hier gelang eine komplette Rennwelt, in der man beinahe das Benzin in der Luft riechen kann. *ts*

Gran Turismo 4

Playstation 2

Entwickler:	Polyphony, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	März



Gigantischer Fuhrpark, fordernde Strecken und überragende Optik kombiniert mit vielfältigen Rennvarianten – genial!

Xbox-Alternative

Xbox-Hobbypiloten mit Simulations-Faible freuen sich derweil auf **Forza Motorsport**, das im April erscheinen soll.

Gamecube-Alternative

In Sachen realistische Rennspiele sieht's beim Würfel düster aus – alternativ lockt das Arcade-lastige **Need for Speed Underground 2**.

Wagenpflege
"I'm in love with my car"


Witzig: Nach dem Waschen polieren zwei Helferlein Euren Wagen auf Hochglanz.


Satte Auswahl haben Felgen-Fetischisten bei neun Herstellern und unzähligen Designs.


An nahezu jeden Wagen lassen sich nun Heckflügel montieren.

Autoliebhaber werden die 'GT Auto'-Werkstatt öfters besuchen: Denn dort könnt Ihr die Wagen waschen und polieren lassen, was nach vielen Fahrstunden auch nötig ist – schließlich verliert der Lack langsam seinen Glanz. Daneben wechselt Ihr das Motoröl, was praktischerweise ein paar PS mehr bringt. Auch die Wagen-Optik dürft Ihr aufpolieren: Neun Felgenhersteller bieten ein sattes Portfolio feil. Neu dagegen sind verschiedenfarbige Heckspoiler, die sich an fast jedes Vehikel anbringen lassen. Also: Pimp your ride!

Enthusia Professional Racing

Realismus statt Rasen: Schon naht die nächste Rennsimulation mit massig Strecken und Boliden.

"Gran Turismo 4", "Forza Motorsport", "Enthusia Professional Racing" – alle Titel wollen vor allem eines: dem Spieler ein möglichst realistisches Fahrerlebnis vermitteln. Doch was unterscheidet das Konami-Werk von den Konkurrenten?

Zunächst fällt die sehr gute Optik auf: Die Autos wurden originalgetreu umgesetzt und lassen kein Detail vermissen. Trotz hübscher Sonnenreflexionen wirkt der Lack etwas matt. Die bis dato implementierten Strecken machen aber Lust auf mehr: Neben einer Indianapolis-ähnlichen Piste fahrt Ihr durch die malerische 'Burgenschlucht', die quer durch ein Bergdorf führt. Venedig in verregneter Nacht und die berühmt-berüchtigte Nordschleife runden das Asphalt-Angebot ab. Auf Schotter geht's weiter: Neben einem verzwickten Rundkurs kommt auf der Wüstenstrecke das erste neue Feature zum Einsatz: Bei jedem Rennen wird die Sandpiste neu generiert. Die Suche nach der idealen Linie, wird so zur spontanen Herausforderung.



PS2 Der Rallye-Rundkurs erinnert an "Gran Turismo". Der Drift lässt sich bei "Enthusia" aber besser kontrollieren.



PS2 Auf der zufallsgenerierten Wüstenpiste weisen Schilder den rechten Weg, so bleibt Ihr nicht im Sand stecken.

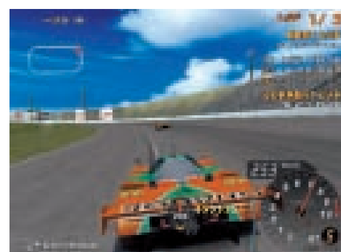
Über Stock und Stein

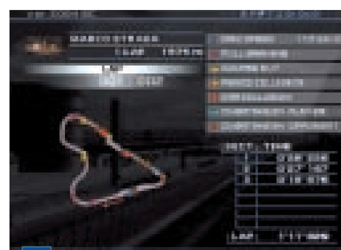
Besonders in der heißen Steppe fällt die korrekt arbeitende Federung auf. Um das realistische Fahrverhalten zu ermöglichen, wurde ein Gravitationssystem entwickelt – die Fahrphysik beruht also auf Schwerkraft. Kommt Ihr mal in den Grenzbereich, reagieren die Vehikel sehr empfindlich – Ausritte und Dreher sind fast vorprogrammiert.

Der Konami-Raser bietet zurzeit grundsolide Rennkost, es fehlen aber (noch) Neuerungen oder Features, die nicht anderswo genauso oder gar besser gezeigt wurden. *ts*



PS2 Bei Regen (wie hier in Venedig) rutscht der Wagen viel schneller – die VGS-Anzeige (unten Mitte) gibt dabei die auftretenden G-Kräfte an.





PS2 Nach der Raserei folgt die aufschlussreiche Rennanalyse.

Enthusia Professional Racing

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	2005

Konamis ambitionierte Rennsimulation will in Sachen Optik und Realismus neue Maßstäbe setzen.

Xbox-Alternative

Dürstende Xbox-Asphalt-Enthusiasten freuen sich auf Microsofts **Forza Motorsport**, das auch in puncto Umfang auftrumpft.

Gamecube-Alternative

Gamecube-Raser schauen momentan in die Röhre und brausen noch mit Need for Speed: **Underground 2** über die Piste.

Basierend auf einer wahren Geschichte!






www.brothersinarmsgame.com

designed by room22




XBOX

XBOX LIVE

PC

gearbox software



“Die Männer, die ich in die Normandie führte, waren eine Truppe,
die Männer, die ich dort herausführte, waren Brüder.”
Sgt Matt Baker – 101. Luftlandedivision



BROTHERS IN ARMS™
ROAD TO HILL 30

© 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by UBISOFT Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers in Arms Road to Hill 30 is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.

Timesplitters Future Perfect



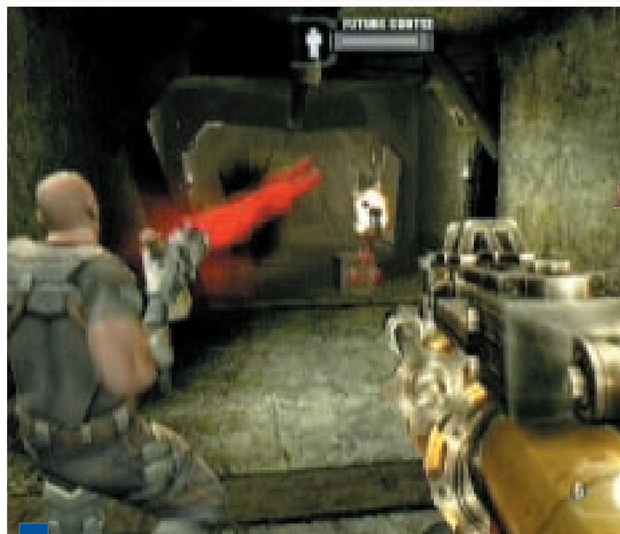
It's time to split! Die Zeit ist reif für eine ordentliche Portion Action mit einer nicht zu knappen Beilage abgedrehtem Humor.



Nach einem erfolgreichen Abstecher ins Genre der Action-Adventure ("Second Sight") kehren Free Radical 2005 zu bewährten Tugenden zurück. Schließlich giert die Zunft der Ego-Shooter-Fans auch dieses Jahr nach fulminanter Unterhaltung aus der Ich-Perspektive. Und was würde sich da besser anbieten als die dritte Fortsetzung des vielfach gerühmten und spielerisch exzellenten "Timesplitters".

Zeitreise mit Folgen

Die Kritik an "Timesplitters 2" lautete vor gut zwei Jahren, die Story zu Lasten des Mehrspieler-Modus' vernachlässigt zu haben. Das haben sich die Entwickler von Free Radical zu Herzen genommen und "Timesplitters Future Perfect" eine großzügige Solo-Kampagne spendiert. Gewürzt mit einer gehörigen Portion schrägem Humor, der gewohnt hochwertigen Inszenierung und abwechslungsreichen Szenarien gibt's für Einzelspieler nun nichts mehr zu meckern. Grund zur Klage hat einzig Space Marine Cortez, der (mal wieder) durch die Zeit reisen und den titelgebenden Aliens den mutierten Hintern versohlen soll. Ein ganz normaler Arbeitstag, wäre da nicht der durchgeknallte Wissenschaftler Crow, der seinerseits an der Menschheitsgeschichte herumspielt. Nun ist es an Euch, dem verrückten Doktor auf der Suche nach dem Ursprung der Timesplitters durch ein halbes Dutzend zeitlich und räumlich unterschiedlicher Epochen zu folgen. Mit der Knarre in der Hand geht's zuerst nach Schottland ins Jahr 1924. Hier gerät Cortez zwischen die Fronten eines bewaffneten Konflikts und muss sich unter heftigem Artilleriebeschuss zu einer mittelalterlichen Burg durchkämpfen. Zeit, das malerische Gebäude zu inspizieren, bleibt nicht, denn kurz darauf verschlägt es Euch in eine russische Militärbasis. Ob Geistervilla, Mutantenfabrik, Roboterschmiede oder antikes Unterseeboot – dem zeitgeplagten Cortez bleibt keine noch so abgefahrene Lokalität wie bizarrer Feindkader erspart. Ego-geprüfte Zocker quittieren den Auflauf gruseliger Kreaturen sowie schwer bewaffneter Söldner lächelnden Hauptes mit einem ausladenden Schusswaffenarsenal. Angesichts der immensen Auswahl an futuristischen, zeitgenössischen und antiken Ballermännern erblasst selbst der Master Chief vor Neid. Protzt Cortez mit der Zweitfeuerfunktion, die fast jeder Knarre zu Eigen ist, wirft die Konkurrenz die Flinte endgültig ins Korn und gibt sich



PS2 Doppelt hält besser: Trifft Cortez auf sein Ich aus einer anderen Zeit, gehen die beiden Space Marines gemeinsam auf Monsterjagd.



It's good to play together

Splitscreen-Duelle, Online-Matches und Einzelherausforderungen



Zahllose Herausforderungen formen Euch zum virtuellen Kunstschützen.

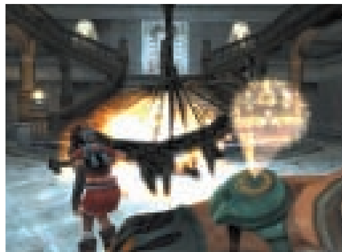
Die große Stärke der beiden Vorgängerspiele – brillante Mehrspieler-Modi – kommt bei "Future Perfect" wieder voll zur Geltung. Giert es Euch nach Abschluss des Solo-Modus nach einer deftigen Mehrspieler-Runde, stehen gleich mehrere Varianten zur Auswahl. Zocker ohne Netzwerkunterstützung vertreiben sich bei Splitscreen-Duellen die Zeit, während Onliner sich ihre Mitspieler weltweit suchen. Kreative Naturen und Hobbybastler schustern sich die Deathmatch-Levels dank Mapmaker gar selbst zusammen. Wer auf kurzweilige Ballerkost für Einzelspieler steht, kann sich an skurrilen Herausforderungen wie Schießübungen oder Zombiejagd versuchen.



Ob Online oder vor heimischer Konsole: Mehrspieler-Matches sind jederzeit ein Spielspaß-Garant.



Entwerft mit dem Mapmaker eigene Mehrspieler-Karten und nutzt diese auch online.

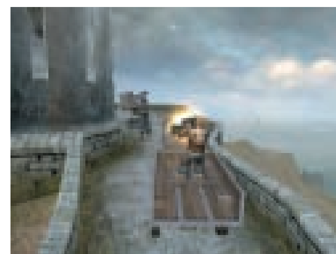
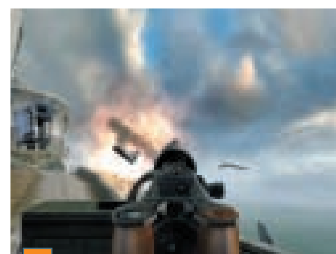
XB Der Uplink-Handschuh ist gleich zweifach nützlich: Einmal zum Bewegen sperriger Gegenstände (links), das andere Mal als Karte.



XB Die viel zitierten Bosskämpfe stellen kein großes Problem dar: Weicht dem Laserfeuer des schwerfälligen Roboters flinken Fußes aus.



XB Stirb, du hässliche Fratze! Die grässlichen Timesplitters bekommt Ihr nur selten vor die Flinte. Stattdessen machen Euch Zombies, Söldner und Maschinenwesen das virtuelle Leben schwer.

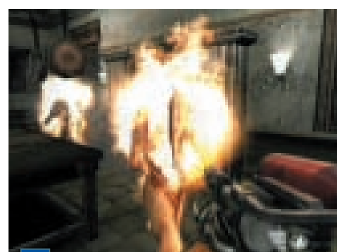



NGC Fahren oder Schießen? Die Wahl bleibt Euch überlassen.

geschlagen. Jede Epoche wartet mit den für sie typischen Waffen auf: So ballert Ihr im 20. Jahrhundert mit AK, Maschinengewehr und Schrotflinte herum, schrottet 300 Jahre später Roboter mit Energiewaffen und Plasmawummen oder bringt 2052 Mutanten mit der chemischen Keule zum Platzen. Durch Raum und Zeit begleitet Euch nur Euer Uplink-Handschuh, der eine holografische Umgebungskarte erzeugt oder Gegenstände zum Schweben bringt. Kisten, Fässer, Stühle, ja sogar Billardkugeln lassen sich damit als Waffe zweckentfremden. Selbst die spärlich eingestreute Rätselkost nutzt den Handschuh: So müsst Ihr gelegentlich Schalter und Hebel aus der Entfernung betätigen.

Was wäre, wenn...

...Cortez auf seiner Zeitreise einem früheren oder vergangenen Ich begegnen würde? Sie arbeiten natürlich als unschlagbares Team zusammen. An bestimmten Stellen im Spiel schlüpft Ihr deshalb durch Wurmlöcher und helft Euch selbst aus der Patsche. Feuerunterstützung gibt's auch von anderer Seite, nämlich von schrägen Nebenfiguren wie dem groovigen Harry Tipper oder der Martial-Arts-Agentin Amy Chen. Praktische Anwendung finden die KI-Kollegen vor allem, wenn es um das Fahren diverser Vehikel geht. Klemmt Ihr Euch hinter das Steuer eines Panzers oder Jeeps, bedient das digitale Volk die aufgesetzte Kanone. Umgekehrt lasst Ihr Euch von den Fahrkünsten Eurer Begleiter durch die Lande kutschieren.



PS2 Einmal Rinderhälfte flambiert: Bizarre Gegner erwarten Euch.

Egal ob rasante Autofahrt, bildschirmfüllende Bosskämpfe oder schweißtreibende Scharmützel – "Timesplitters Future Perfect" bietet in jeder Situation schnelle wie flüssige Optik und hält den Anforderungen kritischer Spieler stand. Das neben dem Story-Modus auch die Grafik kräftig aufpoliert wurde, freut besonders visuell verwöhnte Naturen. Lediglich einige Texturen stören noch durch einen arg verwaschenen Anblick. *jw*



XB Schießt dem Zombie den Kopf ab, bevor Jo Beth ihren verliert.

Timesplitters Future Perfect

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2
Xbox
Gamecube

Entwickler:	Free Radical, UK
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2005 [PS2]
	2005 [Xbox]
	2005 [NGC]

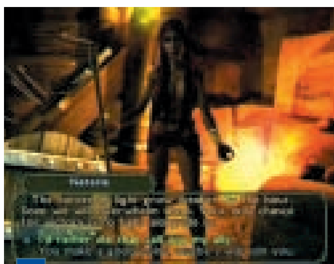
Shooter-Fest für die Sinne mit skurrilem Humor, flüssiger Optik sowie massig Mehrspieler- und Solo-Modi.

VIDEO AUF DVD!

Champions: Return to Arms

Gestern Norrath, heute ganze Dimensionen: Tapfere Fantasy-Helden kämpfen sich erneut durch Monsterhorden.



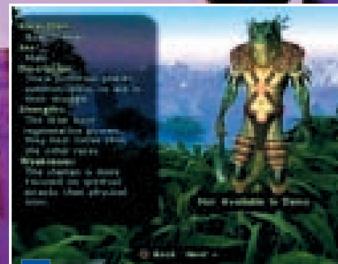


PS2 Wieder begegnen Euch üppig proportionierte Protagonistinnen.

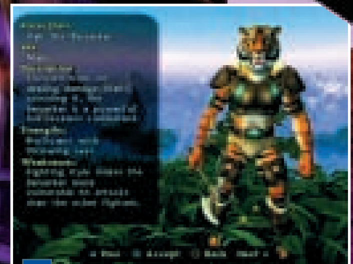
Die Snowblind Studios schufen mit "Baldur's Gate Dark Alliance" den richtungweisenden Generationensprung des altehrwürdigen "Gauntlet"-Prinzips und voriges Jahr die Hack'n'Slay-Perle "Champions of Norrath". Letztere kämpfte zwar mit einigen hartnäckigen Bugs und daraus resultierenden Verzögerungen in PAL-Gefilden, erfreute sich aber dennoch so großer Beliebtheit, dass gerade mal ein Jahr später der Nachfolger an den Start geht.
"Champions: Return to Arms" verzichtet auf spielerische Experimente und geht konsequent den Weg des Vorgängers weiter: Wie gehabt metzeln sich bis zu vier tapfere Helden durch allerlei Fantasy-Landschaften und eliminieren grundsätzlich feindselig eingestellte Monster und Feinde. Wer schon in "Norrath" einen Haudrauf hochgezüchtet hat, muss sich von dem nicht trennen: Mittels Spielstand-Import stürzt Ihr Euch mit virtuellen Veteranen in die Schlacht, dank angehobenem Erfahrungslimit ist nun Level 80 das höchste der Steigerungsgefühle.

Tiere an die Macht

Aber nicht nur alte Bekannte greifen zu den Waffen, zwei neue Charakterklassen feiern ihren Einstand: Der reptilienhafte Iksar-Schamane ist Zauberspruchspezialist (auch die 'alten' Rassen beherrschen nun mehr Magie) und heilt besonders schnell. Die Vah-Shir-Raubkatze verursacht als Berserker besonders viel Schaden, vernachlässigt dabei aber gerne die eigene Gesundheit.
Gab es bei "Champions of Norrath" noch einige zufallsgenerierte Dungeons, setzt "Return to Arms" auf fix vorgegebene Szenarien, damit auch die alten Streamingprobleme eingedämmt werden. Abwechslung gibt's trotzdem, denn nun wählt Ihr an Schlüsselstellen zwischen guten und bösen Handlungsweisen, die Euch teilweise in unterschiedliche Levels führen. Wer sich abseits der rund 20 Stunden langen Haupthandlung vergnügen will, freut sich auf den neuen Arena-Modus im Allein-gegen-alle-Stil oder geht online in 'Player vs. Player'-Duelle – wie überhaupt den Internet-Optionen diesmal mehr Feinpolitur zuteil wird.
Unsere kurze Demofassung bestätigte denn auch prompt die Ankündigungen: Das Spielgefühl des Erstlings blieb komplett erhalten und dürfte durch die leichten Verbesserungen im fertigen Produkt wieder für zahlreiche unterhaltsame Abenteuer taugen. *us*



PS2 Das grimmig dreinschauende Reptil spezialisiert sich auf Magieeinsatz.



PS2 Dem Raubkatzen-Berserker könnt Ihr verschiedene Felle verpassen.

Champions: Return to Arms

Playstation 2

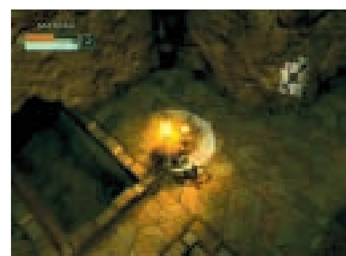
Entwickler:	Snowblind, USA
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action
D-Termin:	März

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Gewohnt ansehnliche Dungeon-Metzelei mit viel Umfang und wenigen, aber sinnvollen Verbesserungen im Detail.

Xbox-Alternative
Microsoft-Helden freuen sich darauf, dass das ähnliche, aber mehr auf Humor getrimmte **The Bard's Tale** endlich nach Europa kommt.

Gamecube-Alternative
Auf dem Würfel sorgt Nintendo selbst für ähnliche Kost: Bei **Legend of Zelda: Four Swords Adventure** tummelt sich ein Link-Quartett.







PS2 Die erfolgreiche Formel wird nicht gändert: Das Geschehen in den düsteren Dungeons spielt sich (fast) wie beim Vorgänger.

Playboy: The Mansion



MAN!AC bläst zur virtuellen Bunny-Jagd und begibt sich auf die Spuren von Hugh Hefner.

Aufbau-Simulationen mit Erotikaspekten sind nichts Neues: Während aber diverse Fehltritte wie das besonders platte "Wet" mit Ballonbusen-Lula konsequent niveauarm ausfielen, ist Ubisofts "Playboy: The Mansion" von einem anderen Kaliber.
Das namensgebende Imperium von Hugh M. Hefner steht seit jeher für freizügige Erotik mit Klasse – entsprechend geht's im Spiel nicht primär um plumpe Fleischbeschau, sondern darum, Euer wirtschaftliches Gespür zu beweisen. "Playboy: The Mansion" bedient sich bei der legendären "Sims"-Serie: Sowohl Grafikstil als auch Steuerung, Spielablauf und Menüstruktur erinnern stark an das Vorbild. Das ist aber keine schlechte Sache, denn schließlich hat sich dieses Konzept bewährt.
Als virtueller Hef stiefelt Ihr durch Eure Residenz und agiert via einfacher Kommandos mit der Umwelt. Im Karriere-Modus spielt Ihr das Leben des realen Vorbilds nach: So will zu Beginn erst einmal die Debütausgabe produziert werden, später stehen Ausflüge nach Hollywood an. Dazu engagiert Ihr Mitarbeiter wie Fotografen und Autoren oder baut die Räume Eures Wohnsitzes aus. Dort lasst Ihr u.a. die berühmten Playboy-Partys steigen, um Kontakte zu knüpfen und Prominente anzulocken.

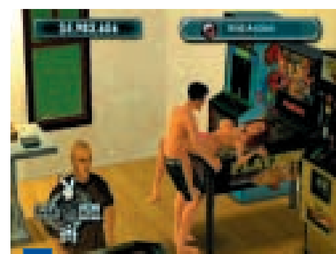




PS2 Bei Euren Partys tauchen schon mal Promis auf: Neben Tom Arnold und Manson-Domina Dita von Teese (links) z.B. das Ex-Baywatch-Babe Carmen Electra (oben).

Selbst ist der Mann

Das alles wird in schicker Optik mit Cartoon-Charme und witzigen Animationen präsentiert. Weibliche Reize kommen nicht inflationär zum Einsatz: Bei Fotosessions für Cover-Motive oder Centerfolds setzt Ihr die Schönheiten ins Bild und bestimmt deren Bekleidung. Allerdings ist bei 'oben ohne' Schluss, selbst die auf Humor getrimmten Animationen diverser Liebesspielchen ziehen hier ihre Grenze – im aufgeschlossenen Europa sollte sich davon niemand anstößig berührt fühlen.
Unsere Preview-Fassung kämpfte noch mit ein paar Bugs und Feintuning-Problemen, machte aber bereits eine Menge Spaß: Zwar könnt Ihr nicht ganz so viel anstellen wie bei den schamhafteren "Urbz" und "Sims", dafür geht's weniger hektisch und etwas zielgerichteter zu. Wer sich an der pikanten Thematik nicht stört (oder sich gerade deshalb dafür interessiert), darf sich in Kürze auf eine unterhaltsame Aufbau-Simulation freuen. *us*



PS2 Gar nicht schlimm: Die Sex-Einlagen sind mehr auf Humor getrimmt.

Playboy: The Mansion

MAN!AC-Prognose: Playstation 2, Xbox

Entwickler:	Cyberlore, USA
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Simulation
D-Termin:	März [PS2]
	März [Xbox]

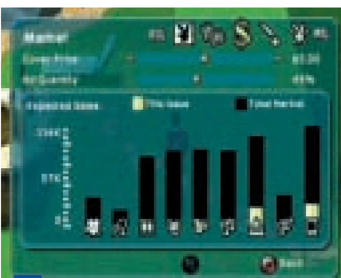
Neckisches Vergnügen: Gelungener "Sims"-Klon mit einem Schuss Cartoon-Erotik und vereinfachter Handhabung.

Gamecube-Alternative

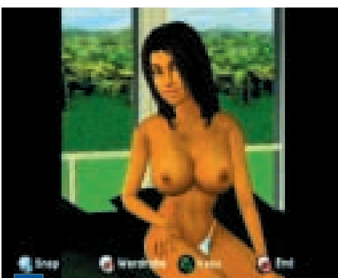
Züchtiger geht's auf dem Gamecube zu: Entweder greift Ihr zu **Die Urbz** oder wartet auf EAs nächste Fortsetzung.



PS2 Häuslebauer vor: Um Eindruck zu schinden, kauft Ihr Luxusgüter dazu.



PS2 Immens wichtig für den Erfolg: Auf welche Themen stehen die Leser?



PS2 Bei Foto-Shootings müsst Ihr zum Glück nur den Auslöser drücken.

Republic Commando

Lichtschwert ade. MAN!AC schultert das Blastergewehr und schnappt sich den "Star Wars"-Shooter zum ausführlichen Probespiel.

Von Fließband-Action hat man gehört. Dass aber auch eine Spezialeinheit zur Rettung einer weit entfernten Galaxie der Retorte entspringt, ist neu. Aber schließlich fällt das Klonen von Menschen im "Star Wars"-Universum nicht unter rigide Gesetze. Was liegt also näher, sich eine Armee kampfeslustiger Elitesoldaten zu züchten – die so genannten Commandos.



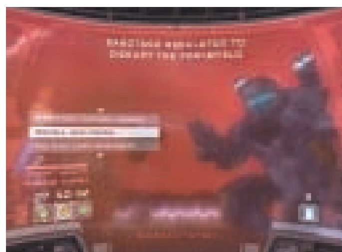
XB Kollege Scorch hat die Feind-Granate frontal abbekommen. Die Symbole links unten zeigen die Gesundheit Eurer Soldaten.

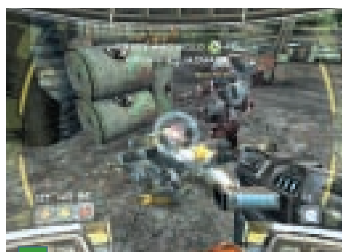


XB Gelangweilt vom Standard-Republic-Gewehr? Sammelt die exotischen Waffen erledigter Feinde auf.

Eine Nummer im System

Zwar ist Euer Klon-Krieger mit Namen 38 nur einer unter vielen, er und seine Kollegen 62, 40 und 07 mausern sich im Laufe des Abenteuers aber zum schlimmsten Albtraum skrupelloser Separatisten. Auch der Langeweile zahlloser "Star Wars"-Fans, die ungeduldig dem nächsten Kinofilm entgegen fiebern, hat das vierköpfige Einsatzkommando den Kampf angesagt. Füllen die Commandos doch die zeitliche Lücke zwischen Episode 2 und 3. Bevor "Star Wars"-Verächter jetzt aufhören zu lesen: "Republic Commando" macht auch ohne hinreichende Kenntnisse der Sternenkrieger-Thematik eine Menge Spaß. Dazu später mehr. Vorerst widmen wir uns dem Einsatzgebiet der Spezialtruppe. Ausgangsposition der Story ist die Schlacht von Geonosis. Inmitten staubiger Wüsten beendet Ihr nicht nur das blecherne Leben unzähliger Droiden, nach und nach schart Ihr ein kleines Team kampferprobter Profis zusammen. Furchtlos und mit einem frechen Spruch auf den Lippen gehen Sprengstoffexperte, Hacker und Scharfschütze ihrem tödlichen Handwerk nach. Das Kämpfen beherrschen die Jungs aus dem Effeff, Anweisungen seitens des Spielers werden allerdings dankend angenommen. Von Verständigungsproblemen keine Spur, denn angesichts des denkbar simplen Kommando-Interfaces sind Fehlentscheidungen so gut wie ausgeschlossen. Wo und wann sich etwa der Sprengstoffexperte zu einem explosiven Manöver abkommandieren lässt, ist genau vorgeschrieben. Ein Hologramm zeigt stellvertretend die Position des Klon-Soldaten, die er nach Bestätigen des Befehls einnehmen wird. Ob das Bedienen eines Geschützes, Hacken eines Terminals oder Legen eines Sprengstoffs – markiert mit dem Fadenkreuz das gewünschte Objekt und der Commando führt per Knopfdruck Eure Anweisung aus. Soll das ganze Team gemeinschaftlich vorrücken, eine Stellung sichern oder sich in Formation an Eure Fersen heften, kommt ein Befehlsmenü zum Einsatz, das sich durch drücken der A-Taste öffnet.





XB Tot ist nicht gleich tot: Lasst Euch und gefallene Krieger wiederbeleben.



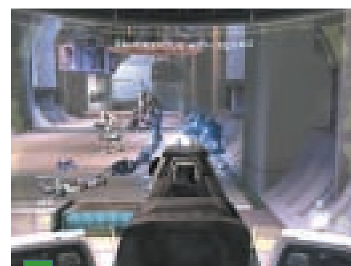
XB Ein Alien findet sein braun-blutiges Ende. Die Sauerei auf dem Helmvisier wird vom automatischen Wischsystem beseitigt.

Leben und Sterben im All

So schön und sicher sich's im Team meuchelt, so verletzlich seid Ihr im

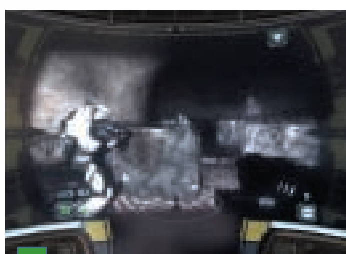


Alles hört auf mein Kommando: Zeigt den Klon-Kriegern via Handzeichen was zu tun ist oder benützt das Befehlsmenü (rechts).

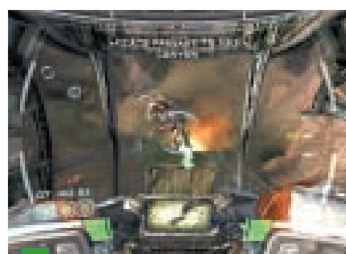


Nehmt Ihr mit Kimme und Korn Maß, verkleinert die Waffe das Sichtfeld.

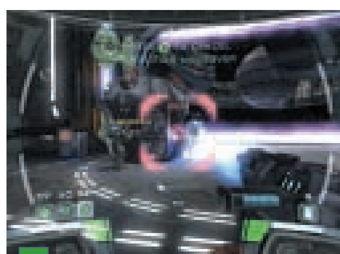




Wird's allzu duster, hilft die Nachtsicht weiter.



Geschütz vs. Gegner: Dem Dauerfeuer ist die Alienbrut nicht gewachsen.



Gebt dem Kollegen Feuerschutz, während dieser eine Bombe anbringt.

Alleingang. Stapft Ihr zudem durch düstere Gänge eines verlassenen Kampfraumschiffs – nur begleitet von Geräuschen aus undichten Leitungen sowie spärlichem Funkkontakt zu Eurem Team – kann man sich eines mulmigen Gefühls nicht erwehren. Mit der beklemmenden Atmosphäre ist es aber schnell vorbei, sobald die erste Scavenger-Drohne am Visier Eures Helms klebt und mit ihrem EMP-Strahl für verwaschene Sicht sorgt. Die restlichen Schergen lassen ebenfalls nicht lange auf sich warten: Trandoshan-Söldner mit messerscharfen Klauen, bewaffnet mit futuristischen Schrotflinten. Wer bei den nachfolgenden Scharmützeln sein Leben lässt, wird mit dem Nachteil aller einsamen Helden konfrontiert. Während Euch im Team die Kameraden beistehen und Ihr jederzeit wiederbelebt werden könnt, heißt's hier unwiederruflich 'Game Over'. Dank fair verteilter Checkpoints aber kein allzu frustrierendes Problem. Gleiches gilt natürlich für die KI-Kameraden, die mit dem Ableben noch lange nicht den Löffel abgeben: Erweckt den gefallenen Klon mit ein paar Stromstößen wieder zum Leben. Herausfordernd bleibt die SciFi-Knallerei trotzdem und verkommt somit nicht zum stumpfsinnigen Ego-Shooter. Zusammen mit einer schicken Grafik und dem Fehlen von Lichtschwert-Kämpfen sowie Jedi-Künsten spricht "Republic Commando" dank seines einfachen Befehlssystems und der schnörkellosen, aber motivierenden Nonstop-Action auch Nicht-Kenner und Nicht-Fans von "Star Wars" an. *jw*

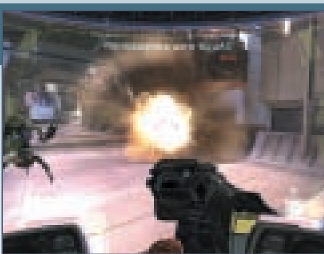
3 in 1

Wie aus dem MG ein Granatwerfer wird



Röntgenblick: Im Scharfschützen-Modus erkennt Ihr die Umrisse der Gegner hinter Wänden.

Eine respektable Waffenauswahl gehört zu einem Ego-Shooter wie die Butter aufs Brot. "Republic Commando" bildet da keine Ausnahme, beschreitet in puncto Inventarverwaltung allerdings einen etwas unkonventionellen Weg. Statt Euch mit zusätzlich Gewicht zu belasten, modelt Ihr die Primärwaffe mit ein paar Handgriffen zum Granatwerfer oder Scharfschützengewehr um.
Freilich finden sich in der Umgebung auch exotischere Knarren: Für Söldner-Schrotflinte, Alien-Energiewaffe oder Wookie-Bogen steht allerdings nur ein Inventarplatz zur Verfügung. Verschwenderische Gemüter können aber jederzeit auf den Standardblaster mit unendlich Munition zurückgreifen.



Der Granatwerfer sorgt nicht nur für hübsche Explosionen, er zwingt auch dicke Brocken in die Knie.

Republic Commando

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	LucasArts, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	März

Stimmungsvolle Team-Action im "Star Wars"-Universum mit harten Blechgegnern, cleveren Kollegen und schicker Grafik.

Playstation-2-Alternative

Droiden gibt's im Alien-Shooter **Area 51** zwar nicht, dafür freuen sich Sony-Anhänger auf einen optischen und spielerischen Leckerbissen.

Gamecube-Alternative

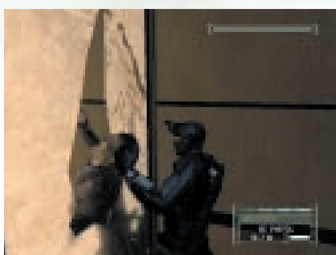
Nicht mehr lange, und Würfel-Besitzer bekommen mit **Timesplitters: Future Perfect** ihre längst überfällige Dosis Ego-Action.

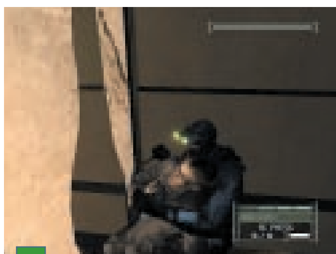
VIDEO AUF DVD!

Splinter Cell Chaos Theory

Nicht mehr lange und Sam Fisher startet in sein drittes Abenteuer. Wir baten den Top-Agenten vorab zum ausführlichen Probespiel.







XB Die Papierwand ist kein Hindernis: Sam greift beherzt nach dem Gegner.

Wenn Sam Fisher auf Schleichtour geht, werden nicht nur seine Feinde hellhörig. Auch die Zocker-Gemeinschaft wartet gebannt auf Neuigkeiten aus dem "Splinter Cell"-Universum. Und dass es nach zahlreichen Pressemeldungen, Promovideos und Vorortbesuchen bei Ubisoft Montreal noch Neues zu berichten gibt, beweist Sam bei einer Stippvisite in der MAN!AC-Redaktion. Für fünf Missionen begleiteten wir den Top-Agenten und nahmen Fähigkeiten, Ausrüstung und optisches Erscheinungsbild genau unter die Lupe. Schnell war klar: Mit "Chaos Theory" hat Ubisoft nicht weniger als den Genre-Thron und die Grafik-Referenz im Visier.

Die Qual der Wahl

Bereits vor der ersten Mission zeigen sich die neuen spielerischen Freiheiten: Zu Beginn des Einsatzes dürft Ihr zwischen ausreichend Munition für rüde Ballermethoden oder zusätzlichen Leisetreter-Gadgets wie Gasgranaten, Elektroschocker und Spionagekameras wählen. Ein Mittelweg kommt Stealth-Fanatikern wie Waffenliebhabern gleichermaßen entgegen. Wer die Herausforderung liebt, nimmt dagegen den Verzicht bestimmter Gegenstände in Kauf.



XB Brillant animiert: Der Schock steht der Wache ins Gesicht geschrieben, als Sam dem armen Wicht an die Gurgel greift und ihn übers Geländer zieht.

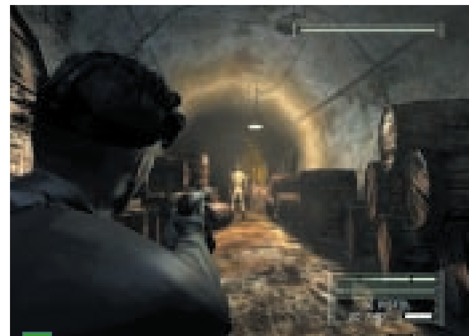
Zur Standardausrüstung zählt ferner ein überaus praktisches Spionagegerät namens EEV, das ausschließlich in der Ego-Ansicht Verwendung findet. Die Hybrid-Konstruktion aus Fernglas, Mikrofon und Hacker-Tool erspart Euch ein ums andere Mal unangenehmen Feindkontakt. Blickt Ihr durch den Sucher, könnt Ihr Euch aus sicherer Entfernung in Computer, elektronische Türschlösser und Retinascanner hacken. Damit alleine ist es nicht getan: Um Zugriff zu erhalten, muss erst die richtige Zahlenkombination aus über einem Dutzend Nummernvorgaben enträtselt werden. Andere Sicherheitssyteme lassen sich nicht so einfach umgehen. Kameras entziehen sich in "Chaos Theory" beispielsweise hartnäckig



XB Mit nur einem Knopfdruck schwingt Ihr Euch auf zum Spagat und somit außer Sicht des Feindes.



XB Schau mir in die Linse: Vom Fenster aus wartet Sam, dass der Schurke auf die Haftkamera hereinfällt.

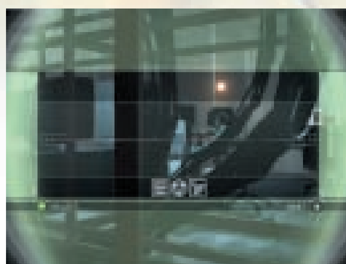


XB Wenn schon schießen, dann aber leise. Nutzt die Schalldämpferpistole für rabiate Attacken.



XB Optische Pracht: "Chaos Theory" zieht mit zahllosen Details, superben Texturen und herausragend atmosphärischer Beleuchtung alle Grafik-Register.





XB Findet beim Hacken die richtige Zahlenkombination heraus. Mit dem EEV (rechts) könnt Ihr gar aus sicherer Entfernung auf Computer zugreifen.

bleihaltigen Argumenten. Stattdessen könnt Ihr das elektronische Auge mit einem elektromagnetischen Impuls außer Gefecht setzen. Davon beeinflusst zeigen sich auch Glühbirnen, die kurzzeitig auf Dunkel schalten. Knipst Ihr dauerhaft das Licht aus, reagieren die KI-Schergen zunehmend nervöser und halten ihren Alarmstatus länger aufrecht. Der ausgebuffte Feindkader greift sogar auf Fackeln und Taschenlampen zurück, um den lichtscheuen Agenten aus seinem dunklen Versteck zu jagen – falls Sam nicht gerade kopfüber an einer Stange oder im Spagat zwischen zwei Wänden auf seine Chance lauert. Den markanten Spagat-Sprung haben die Entwickler sogar noch perfektioniert. Sam Fisher macht nun automatisch die Beine breit, sobald sich eine günstige Gelegenheit ergibt.

Grafischer Leckerbissen

So variantenreich Sams Ausrüstung und Vorgehensweise, so abwechslungsreich präsentieren sich die Szenarien: Neben bereits bekannten Orten wie Leuchtturm und japanische Villa verschlägt es Euch unter anderem in ein Bankgebäude, auf ein Frachtschiff und in ein Penthouse in Manhattan. Jeder Schauplatz buhlt mit dem vorherigen in puncto spielerischen Freiheiten, Variantenreichtum und grafische Opulenz um die Gunst des Spielers. Wo "Splinter Cell" vor mehr als zwei Jahren optisch beeindruckte, zündet "Chaos Theory" den Grafiknachbrenner. Aber nicht nur Polygon-Fetischisten haben Grund zur Freude: Wem die Vorgänger zu schwer waren, der kann dank Quicksave-Funktion jederzeit einen weiteren Versuch starten. jw

Splinter Cell Chaos Theory

MAN!AC-Prognose

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Playstation 2

Xbox

Gamecube

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	März [PS2]
	März [Xbox]
	März [NGC]

Aller guten Dinge sind drei: Optisch brillante und spielerisch herausfordernde Fortsetzung der Agenten-Serie.

Death by Degrees

Oder wie Nina Williams das Ballern lernte: Namco schickt seine Vorzeige-Lady auf hohe See, um einer Terror-Organisation mit flotten Kicks und heißen Schießeisen das Handwerk zu legen.

Die japanische Großoffensive kommt ins Rollen! Während die Hits gegen Ende des letzten Jahres fast komplett aus amerikanischen oder europäischen Spieleschmieden stammten, legt die Crème de la Crème der fernöstlichen Entwicklerstudios nun nach: Statt "Halo 2", "GTA: San Andreas" oder "Prince of Persia: Warrior Within" sollen die Hits des neuen Jahres nun "Gran Turismo 4", "Resident Evil 4" oder "Tekken 5" heißen. Um neben der "Tekken"-Serie ein weiteres Eisen im Feuer zu haben, strickte Namco kurzerhand ein Soloabenteuer um die Person der allseits beliebten Assasine Nina Williams. In "Death by Degrees" bekommt es die adrette Polygonschönheit mit den Handlangern einer mysteriösen Verbrecherorganisation zu tun, die im Besitz einer gefährlichen Hightech-Waffe sind. Als Topagentin für risikoreiche Einsätze wird Nina nun von einer Kooperative aus MI-6 und CIA mit der Infiltrierung des Ozeanriesen Amphitrite beauftragt. Auf der schwimmenden Festung soll sie die Machenschaften der Erzschurken offenlegen und gleichzeitig den Einsatz der Super-Waffe verhindern.



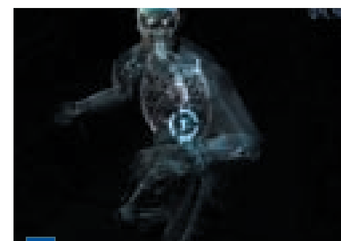
PS2 Anstatt sich am Prunk der Nobelschaluppe zu ergötzen (rechts), bevorzugt Miss "Tekken" in ihrer Freizeit handfeste Schlägereien (links).

Karate und Katana

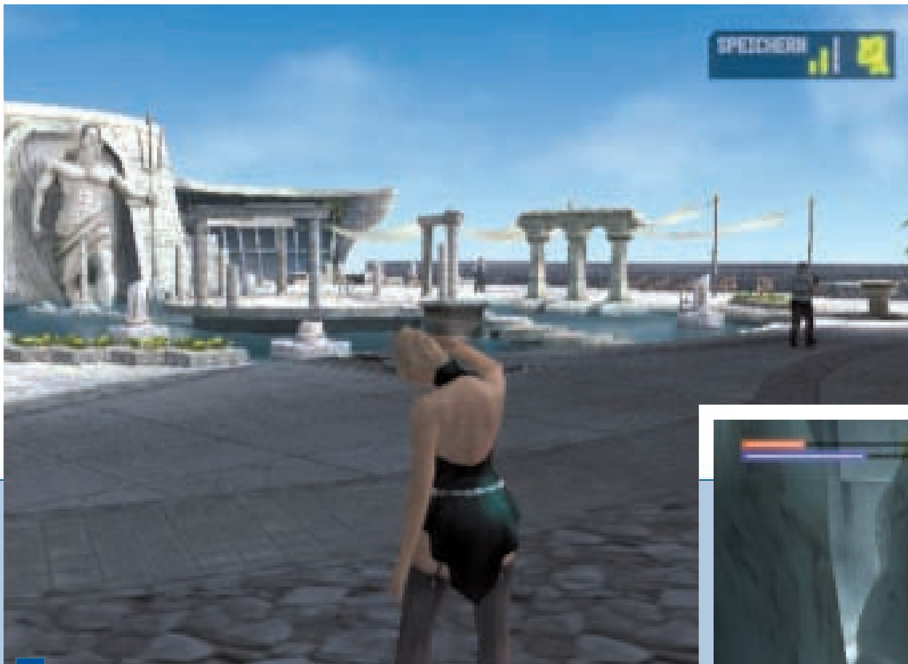
Storytechnisch darf der Spieler somit keine großen Überraschungen erwarten. Der Grund, weshalb "Death by Degrees" dennoch das Potenzial zum Überraschungshit besitzt, liegt im Kampfsystem. Um der neuen Bedrohung gewachsen zu sein, kehrt Nina dem "Tekken"-Universum den Rücken und erweitert ihre Wehrhaftigkeit um zahlreiche Nahkampf- und Projektilwaffen. Dabei überrascht die Handhabung der Attacken: Anstatt der üblichen Padbelegung, die Euch auf Buttondruck allerlei Angriffe vollführen lässt, teilt Ihr via rechtem Analogstick aus – "Rise to Honor" lässt grüßen. Dies erweist sich als äußerst effektiv, wenn Nina von mehreren Angreifern gleichzeitig umgeben ist: Ihr entscheidet punktgenau, ob Ihr zuerst dem Fiesling über Euch eins auf die Mütze gebt oder den Möchtegern-Rambo schräg hinter Euch in die Mangel nehmt. Per Steuerkreuz legt Ihr eine Alternativwaffe fest, die Nina mittels L1-Taste aus dem Halfter zieht und per Analogstick ebenso schwungvoll führt.
Zudem scheint die Prügel-Lady wahrlich leidenschaftlicher Jet-Li-Fan zu sein: Wie anders wäre es zu erklären, dass letale Genickbrüche und tödliche Handkantenschläge in "Romeo Must Die"-Art in stylischer Röntgenansicht



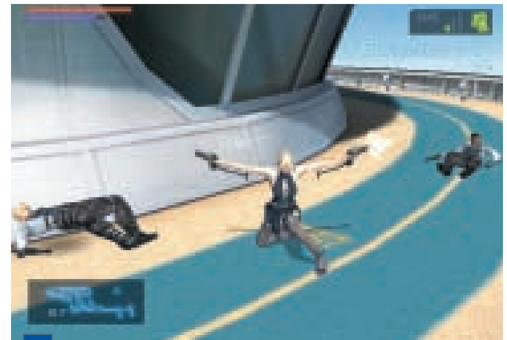
PS2 Mit der Infrarot-Brille gelangt Ihr sicher durch die Laserfallen.



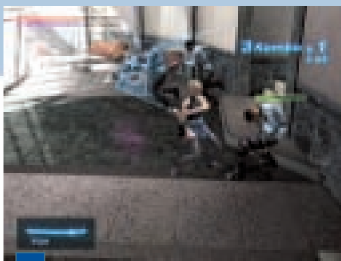
PS2 Dr. MAN!AC rät: In Röntgenansicht wirken Knochenbrüche am schönsten.



PS2 Antikes Flair auf hoher See: Die malerische Poolanlage protzt mit Details – allerdings lassen farbarme Grau- und Blautöne die Optik teilweise steril wirken.



PS2 Besonders stylische Specials erforden viel Übung und Fingerfertigkeit, erfreuen aber das Auge.



PS2 Ärgerlich: Nahkampfwaffen verschleißen mit zunehmender Benutzung.



PS2 An vorgegebenen Stellen vollführt Ihr via X-Button akrobatische Einlagen.



PS2 Anstatt ihres vermissten Kollegen stößt Nina im Kühlraum auf den ersten Zwischengegner – eine Rinderhälfte muss da schon mal als Deckung herhalten.

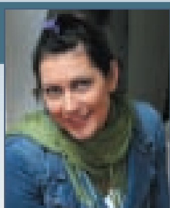
präsentiert werden. Habt Ihr ausreichend Bösewichte aufs Kreuz gelegt bzw. unter die Erde gebracht, füllt sich eine Comboleiste, die Euch eine meist verheerende Spezialattacke vollführen lässt – schmerzhafte Genickbrüche und berstende Knochen inklusive. Damit Ihr aber auch so der ständig ansteigenden Gegnerflut gewachsen seid, klauten die Entwickler bei der RPG-Konkurrenz: Ihr steigt in höhere Charakterstufen auf und erwerbt mit den gewonnenen Fähigkeitspunkten stärkere Moves, die so klangvolle Namen tragen wie 'Elfenbeinschnitzer', 'Tödliche Viper' oder 'Schlechte Manieren'.

Falls Eure sexy Agentin mal nicht mit einem halben Dutzend erzürnter Wachen beschäftigt ist, erforscht sie jeden Winkel der schwimmenden Festung auf der Suche nach neuen Totschlägern und Bleispritzen, aussagekräftigen Indizien sowie nützlichen Fingerabdrücken. Im Verlauf Eures abwechslungsreichen Abenteuers gerät nämlich – vermutlich rein zufällig – ein Fingerabdruck-Lesegerät in die zarten Hände Eurer Spionin. Stoßt Ihr also auf zurückgelassene Leichen oder benutzte Gläser und Kochgeschirr, zückt Ihr Euren Scanner und erhaltet so Zugang zu höheren Sicherheitsbereichen.

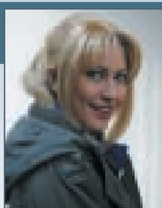
Kamera vs. Nina

Als ob Ihr mit der bewaffneten Wachenschar nicht genug zu tun hättet, scheint sich in der Preview-Version die Kamera leider das ein oder andere Mal auf die Seite Eurer Feinde geschlagen zu haben. Grundsätzlich bescheren Euch – "Resident Evil"-Fans gut bekannte – je nach Standpunkt wechselnde feste Kameraperspektiven den Blick auf Eure Spielfigur. Durch Tastendruck erhaltet Ihr zusätzlich eine frei drehbare Ansicht der Geschehnisse. Die Crux an dieser eigentlich feinen Idee ist jedoch die dadurch wechselnde Padbelegung: Diente der rechte Analogstick eben noch zur gepflegten Schurken-Vermöbelung, rotiert Ihr damit nun die flexible Kamera – Verwirrung vorprogrammiert. Diesem Manko zum Trotz steht mit "Death by Degrees" ein abwechslungsreiches, edel präsentiertes Action-Abenteuer in den Startlöchern, das mit Kreuzfahrt-Flair und sexy Heldin punktet. *ms*

··· Ninamorphose ···
Verwandlung zum Gamebabe

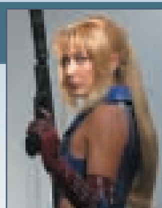


Vorher: Noch ist kaum Ähnlichkeit vorhanden.



Mittendrin: Die blonde Matte wirkt Wunder.

Nicht nur Videospiel-Verrückte im Land der aufgehenden Sonne kleiden sich wie ihre virtuellen Vorbilder. Was man sonst von Bildern der Tokyo Game Show kennt, veranstaltete Sony zur Promotion von "Death by Degrees". So wurde die zauberhafte junge Dame, die Ihr links im Bild seht, mit jeder Menge Make-Up und Kunsthaar in Prügel-Amazone Nina Williams verwandelt. Den exzentrischen japanischen Fotografen sowie unfreiwillig komische Posen der fleischgewordenen Polygonschönheit ersparen wir Euch an dieser Stelle...



Nachher: Waffe und Outfit komplettieren Nina.

Death by Degrees

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Namco, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	1. Quartal

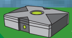
Edel präsentiertes Schleich- und Prügelabenteuer: Nina Williams macht auch solo eine gute Figur.

Xbox-Alternative

Kommt's oder kommt's nicht: **Starcraft Ghost** verspricht ebenfalls eine schicke Action- und Stealth-Mixtur zu werden.

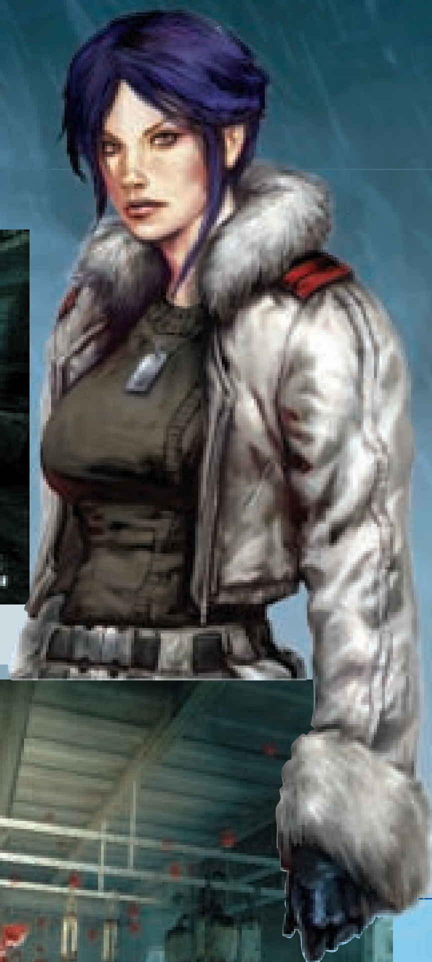
Gamecube-Alternative

Auch auf dem Würfel soll Starcraft Ghost mit sexy Heldin sowie abwechslungsreichen Baller- und Schleicheinlagen punkten.


Playstation 2

Xbox


PS2 Not macht erfinderisch: Mit einem gezielten Schuss auf die Gasleitung setzt Hanson Zombies in Brand.


PS2 Im heftigen Tosen des Sturms wanken und schliddern Mannschaft wie Monster hilflos übers Deck.



Cold Fear

Ubisoft hisst die Segel und setzt mit dem Albtraumschiff Kurs auf die Hitliste.

In düsterer Gruselkost sind die französischen Darkworks Studios bestens bewandert, ist den Gehirnen von "Cold Fear" doch bereits der Horror-Titel "Alone in the Dark 4" entsprungen. Die Parallelen zum früheren Machwerk und anderen Genrevertretern sind unübersehbar. Doch statt beklemmender Geisterhaus-Atmosphäre zehren Naturkräfte und nicht weniger gewaltige Schockeffekte an Euren Nerven.

Allein auf hoher See

Einem Notruf folgend, landet Küstenwachen-Mitglied Tom Hanson auf einem russischen Walfänger. Hilflos der stürmischen See ausgeliefert, schwankt das kolossale Schiff unaufhaltsam seinem feuchten Grab entgegen. Zu retten gibt's nicht mehr viel: Die eine Hälfte der Besatzung liegt grausam verstümmelt und zerstückelt unter Deck, die andere Hälfte zückt bei Sicht der roten Rettungsweste Hansons sofort Maschinengewehr und Pistole. Als Toms Vorgesetzter sprichwörtlich den Kopf verliert, nimmt das Grauen Gestalt an: Langbeinige Parasiten nisten sich in den Köpfen toter Seemänner ein und sorgen dafür, dass noch vor Sekunden friedlich dümpelnde Wasserleichen mit kalten Fingern gierig nach Euch grabschen. Langjährige Zombiejäger wissen was zu tun ist und setzen dem unheiligen Treiben mit einem gut gezielten Kopfschuss ein Ende. Effektvoll verteilt sich dabei Blut an Wänden und dem Bildschirm. Wer auf "Resident Evil"-typische Shotgun-Action hofft, muss sich allerdings gedulden: Zu Beginn stolpert Ihr nur mit einer Pistole bewaffnet durch finstere Korridore und sorgt mit eingebauter Taschenlampe für schummrige Erleuchtung. Licht ins Dunkel der Story bringt die russische Wissenschaftstochter Anna, die Ihr vor den blutrünstigen Kreaturen und gewissenlosen Söldnern rettet.

Wetterfest

Warum "Cold Fear" trotz buchstabengetreuer Umsetzung des Handbuchs für Horror-Spiele – von paranoiden Wissenschaftlern, bizarren Monstern bis zu festen Kamerawinkeln – dennoch zum Überraschungshit avancieren könnte, liegt am unverbrauchten Schauplatz. In Darkworks albtraumhafter Schifffahrt tobt der Sturm nicht nur optisch über den Bildschirm: Die raue See bringt den Walfänger zum Schwanken und erschwert dadurch genaues Zielen. Außerdem drohen Euch gewaltige Wellen über Bord zu spülen. Ansonsten besticht der Hochsee-Horror mit hochauflösender Grafik und satten Splattereffekten. Gruselfans sollten sich den März unbedingt vormerken. *jw*


PS2 An rotem Lebenssaft wird bei "Cold Fear" nicht gespart. Martialische Kopfschüsse, Blutspritzer am Bildschirm und entstellte Leichen gehören zum Spielalltag.

Cold Fear

Playstation 2
Xbox

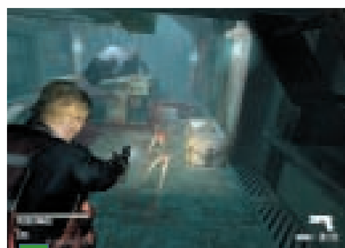
Entwickler:	Darkworks, FR
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action
D-Termin:	März [PS2]
	März [Xbox]

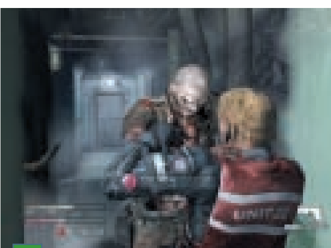
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

"Resident Evil 4" trifft "Metal Gear Solid 2": Horror-Action auf stürmischer See mit heftigen Splattereinlagen.

Gamecube-Alternative

Während sich Amerikaner und Japaner bereits stilvoll mit **Resident Evil 4** gruseln, müssen deutsche Horror-Fans noch bis April warten.


XB Auf Hansons Abschussliste stehen auch langbeinige Parasiten.


XB Aus dem Griff eines Zombies befreit Ihr Euch durch schnelles Tastendrücken.


PS2 Gut platzierte Schockeffekte lassen Euch das Blut in den Adern gefrieren.

Online-Bestellungen unter
www.maniac.de/gameplan

Die Zeit ist reif für einen neuen GAMEplan





Zweite, stark erweiterte Neuauflage:
fadengebunden, 224 Seiten mit über 600 Fotos und farbigen Abbildungen, Format 17x24 cm
ISBN 3-00-015290-3

Vom Atari-Telespiel zum PSX-„Home Server", vom C-64 zum Nintendo DS: Nach dem ersten Buch der Spielkonsolen und Heimcomputer erscheint die auf 224 Seiten erweiterte, zweite Auflage des führenden Nachschlagewerks zur Geschichte und Technik der Computer- und Videospiele; dem Buch für alle, die nicht nur manchmal, sondern seit Jahren spielen und sammeln.

Über **400** Geräte im Überblick: Fast alle Kapitel der ersten Auflage wurden kräftig erweitert, dazu kommen neue Kapitel und Fotos zu den prominentesten japanischen Computer-Familien von Fujitsu, NEC und Sharp, europäischen Exoten (Oric-1, Enterprise & Co.) und vergessenen Konsolen der 8-Bit-Ära (Creativision, Adventurevision, Hanimex). Neben den Technologien der DVD-Frühzeit (z.B. Nuon) enthält die zweite Auflage Kapitel zur jüngsten Handheld-Generation, zu Gamepark GP32, Nokia N-Gage, Nintendo DS und Sony PSP.

74 durchgehend farbige Kapitel beschreiben die wichtigsten amerikanischen, japanischen und europäischen Hardware-Familien von 1972 bis 2005: Dazu Facts und Zahlen in Info-Kästen sowie eine ausführliche Beschreibung aller Nachfolger und Varianten. Reist durch die Videospiel-Epochen – von der 4-Bit-Urzeit bis in die DVD- und Breitband-Zukunft. Anhänge vergleichen die technischen Daten, verraten Hersteller, Erscheinungsjahr und Gebrauchtwert.

Wer den kompletten Durchblick will, der braucht diesen Schmöker!

Händleranfragen an gameplan@maniac.de

Zahlungsbedingungen
Deutschland: Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Die Versandkostenpauschale beträgt 3,20 Euro - egal wieviele Bücher Ihr bestellt.
Ausland: Warenwert zzgl. 5,20 Euro Versandpauschale nur per Vorkasse

Bestellformular (bitte an der gestrichelten Linie ausschneiden – passt genau in einen Fensterbriefumschlag)

ABSENDER (BITTE DRUCKBUCHSTABEN)

NAME, VORNAME ____________

STRASSE, NUMMER ____________

PLZ, WOHNORT ____________

DATUM, UNTERSCHRIFT ____________

An die
Cybermedia GmbH
MAN!AC-Shop
Wallbergstraße 10

86415 Mering

Bestellschein



☐ **Exemplar(e) von „Spielkonsolen und Heim-Computer" zum Stückpreis von €24,80 (zzgl. €3,20 Versand).**

☐ Exemplar(e) von „Joysticks" zum Stückpreis von €17,80 Euro (zzgl. €3,20 Versand).

JOYSTICKS zeigt die besten und die coolsten Controller aus 30 Jahren Computer- und Videospielgeschichte. Vom Atari-Stick über die Pads von Sony und Nintendo bis zu den Präzisionsgeräten der Gegenwart. **JOYSTICKS** bringt jeden Spieler zum Staunen und Schmunzeln.

ACHTUNG: BITTE STETS BANKVERBINDUNG ANGEBEN!

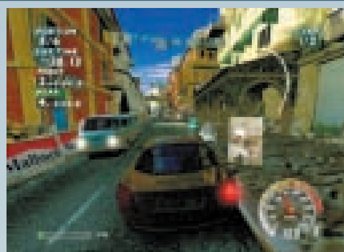
KONTOINHABER ____________

KONTONUMMER ____________

BANK ____________

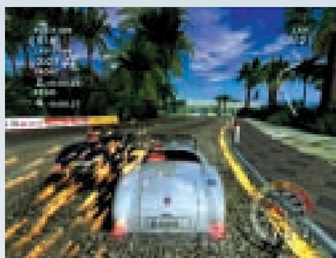
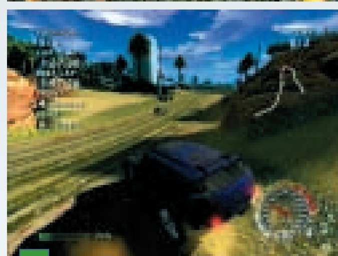
BANKLEITZAHL ____________

World Racing 2

XB Schluss mit übertriebener Vorsicht: Jetzt geht's flotter um die Kurven, außerdem sorgt entgegenkommender Verkehr (rechts) für mehr Nervenkitzel.

Die deutsche Synectic-Truppe werkelt derzeit fleißig am zweiten "World Racing" und hat sich die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen. Statt wieder mit zu viel Enthusiasmus zu viel zu wollen, wurden einige Elemente komplett entsorgt und der Rest gestrafft. So flitzt Ihr nun durch vier kleinere statt sechs ausladende Szenarien, profitiert aber von detaillierterer Optik, einer klareren Streckenführung und neuem Zivilverkehr, der für mehr Leben auf den Straßen sorgt. Die witzigen Querfeldein-Missionen des Erstlings wurden dabei nicht gekippt, sondern ausgebaut: Rund 100 Aufträge erwarten Euch im Karriere-Modus, der diesmal auch ein Menü bekommt, das man ohne Studium bedienen kann. Bei den rund 40 Vehikeln gesellen sich neben bekannten Mercedes-Modellen jetzt zahlreiche VW-Mobile und eine Hand voll Tuning-Hobel dazu. Die von uns angespielte Xbox-Vorabfassung stand zwar noch ganz am Anfang der Optimierungsphase, ließ aber die spaßfördernden Verbesserungen bereits klar erkennen.

XB Auch neu: karosseriebiegende Rempler (oben) und Verschmutzung.

World Racing 2

Playstation 2
Xbox

Entwickler:	Synectic, D
Hersteller:	TDK
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	3. Quartal [PS2]
	3. Quartal [Xbox]

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

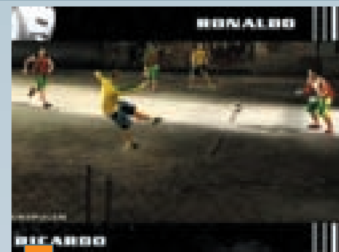
Sinnvoll überarbeitete Raserei mit abwechslungsreicherem Fuhrpark und jetzt mehr Fokus auf Arcade-Spaß.

FIFA Street



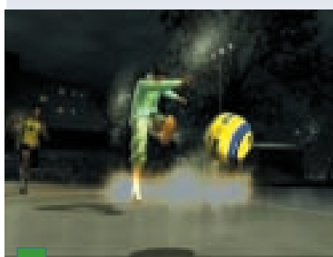


XB Drückt nach der Hereingabe sofort den Schussbutton und schon klingelt's.



NGC Traumtore betrachtet Ihr in der Wiederholung aus coolen Perspektiven.

Während Basketballer schon seit zwei Jahren mit "Street"-Versionen ihrer Lieblingssportart bedacht werden, kommen Fans des flotten Kicks zum ersten Mal in den Genuss der rauheren Straßenvariante. Mit zahlreichen Nationalteams bolzt Ihr in den Hinterhöfen der brasilianischen Favelas oder den Straßenschluchten von Marseille um Ruhm und Ehre. Im Gegensatz zur üblichen Elf-gegen-Elf-Rasenschlacht betreten nur zwei mal vier Protagonisten die staubigen Arenen. Das rasante Geschehen tobt dabei von einem Tor zum anderen – Zuckerpässen über die Bande sowie Kopfball- und Seitfallzieher-Stafetten sei Dank. Fouls gibt's keine, dafür ein wahres Füllhorn an raffinierten Kabinettstückchen und technischen Leckerbissen: Vollführt mit dem rechten Analogstick blitzschnelle Übersteiger, überraschende Tunnel und Zickzack-Übersteiger. Echte Fans des runden Leders können von den eleganten Animationen nicht genug bekommen und ergötzen sich am jederzeit per Knopfdruck aufraufbaren Replay. Die herrlichen Tricks erfreuen jedoch nicht nur das Auge, sondern füllen eine Comboleiste, die Euch spielentscheidende 'Gamebreaker'-Granaten erlaubt. Langzeitspaß sollen ein Editor und der 'Werde der uneingeschränkte König der Hinterhofkicker'-Story-Modus garantieren.



XB Füllt mit Tricks Eure Comboleiste und entfesselt krachende Gamebreaker.

FIFA Street

Playstation 2
Xbox
Gamecube

Entwickler:	Electronic Arts, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	März [PS2]
	März [Xbox]
	März [NGC]

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

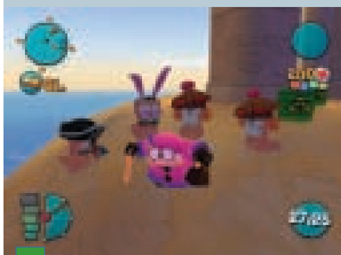
Virtuose Straßenkickerei mit geschmeidigen Animationen und wüsten Grätschen. Dribbelkünstler horchen auf.



SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

+++ Keine Überraschung: Was sowieso fast jeder erwartet hatte, wurde von Rockstar inzwischen bestätigt: "Grand Theft Auto: San Andreas" erscheint mit etwas Respektabstand auch für die Xbox. Anvisierter Veröffentlichungstermin: 10. Juni 2005. **+++ Neue Heimat:** Auch das letzte noch verbliebene prominente Opfer der Acclaim-Pleite wurde nun von einem Publisher aufgegabelt. Der launige "Baldur's Gate Dark Alliance"-Nachahmer "The Bard's Tale" erscheint voraussichtlich noch im 1. Quartal über Ubisoft. **+++ Hau drauf:** Der erste offizielle PAL-Termin für "Tekken 5" steht: Im Sommer soll es neue Kloppereien mit Nina, Paul & Co. geben. Außerdem wird wahrscheinlich das Ur-"Tekken" als freischaltbares Extra dabei sein. **+++ Allround-Talent:** Nintendo macht sich keine Sorgen, die Spieler mit ihrem Vorzeigestar zu überfüttern: So ist nicht nur ein "Mario Baseball" in Arbeit, auch eine "Dance Dance Revolution"-Episode mit dem Klempner im Mittelpunkt entsteht gerade. Und auch das sagenumwobene "Super Mario 128" soll definitiv noch für den Gamecube erscheinen **+++ Und weiter wird gewartet:** Die unendliche Geschichte der Rare-Verschiebungen nimmt kein Ende: Diesen Monat erwischt es das Eichhörnchen-Epos "Conker: Live & Reloaded", das nun frühestens Mai statt März auf dem Plan steht. **+++ Zappeln zum Spaß:** Die nächsten zwei "EyeToy"-Titel von Sony stehen fest: Noch dieses Quartal gibt's für die kleinen Zocker "Monkey Mania" mit den "Ape Escape"-Affen, ältere Semester halten sich an "Antigrav" von den US-Entwicklern Harmonix ("Amplitude") **+++ Auferstehung?** Das vor einigen Monaten eingestellte Online-Rollenspiel "True Fantasy Live Online" wird nach Einschätzung des Level-5-Chefs womöglich doch nicht gänzlich eingestampft – eventuell erscheint das ambitionierte Projekt für die Xbox 2. **+++ Neue Qualen:** Midway setzt das Horrorspektakel "The Suffering" fort, der zweite Teil hört auf den unheilvollen Untertitel "Ties That Bind". **+++ Frohes Fest:** Das seit langer Zeit von Capcom entwickelte "Nightmare Before Christmas" wird nun von Buena Vista übernommen, außerdem entsteht noch ein zweiter Titel zur Lizenz. Geplante Veröffentlichung für beide Spiele: Rechtzeitig zum nächsten frohen Fest im Oktober 2005. **+++ Dunkle Dinge:** Die "Chronicles of Riddick"-Entwickler von Starbreeze arbeiten als nächstes am Spiel zum mystisch angehauchten Top-Cow-Comic "The Darkness". **+++ Grüner Grobian:** Zwar waren weder der "Hulk"-Film noch das Spiel dazu ein Knaller, doch Vivendi gibt die Hoffnung nicht auf und lässt für kommenden Sommer einen zweiten Versuch namens "The Incredible Hulk" von Radical Games programmieren.

Worms 4: Mayhem





XB An britischem Humor wird nicht gespart: Die kriegslüsternen Kriecher kleiden sich in skurrile Outfits und setzen bizarre Waffen ein.

Worms 4: Mayhem

Playstation 2

Xbox

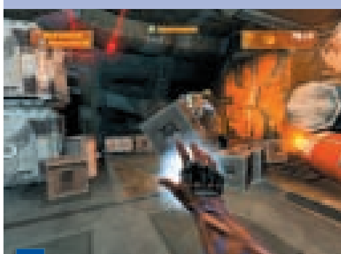
Entwickler:	Team 17, England
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	2. Quartal [PS2]
	2. Quartal [Xbox]



Zurück zu den Wurzeln: Beim nächsten "Worms" wird wieder nach altem Prinzip nach Herzenslust und skurril Krieg gespielt.

Anscheinend waren mit dem strategielastigen "Worms Forts: Unter Belagerung" weder Team 17 noch Sega so recht glücklich – jedenfalls haben die Mannen rund um Martyn Brown für die nächste Episode den Publisher gewechselt und bei den Landsmännern von Codemasters angeheuert. Spielerisch verspricht "Worms 4: Mayhem" zum zehnjährigen Jubiläum der Serie die Rückkehr zu den liebgewonnen Anfängen: Im Mittelpunkt steht also wieder der Kampf Wurm gegen Wurm ohne großen Schnickschnack drumherum. Besonders reizvoll: Diesmal dürft Ihr sogar eigene Waffen basteln.

Gene Troopers





PS2 "Gene Troopers" setzt auf kräftige Farben und starke Frauen: Zeigt den mutierten Gegnern mit Telekinese und Waffenkraft wo der Hammer hängt.

Gene Troopers

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	nicht bekannt
Hersteller:	TDK
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]



Farbenfroher Ego-Shooter, der grafisch und spielerisch die Konkurrenz das Fürchten lehren will. Wir sind gespannt.

Neben "World Racing 2" umfasst TDKs Spiele-Portfolio für 2005 auch den Ego-Shooter "Gene Troopers". In dem SciFi-Ballerspiel übernehmt Ihr die Rolle eines Soldaten, der unfreiwilig zum perfekten Krieger, einem Gene Trooper, verwandelt werden soll. Doch Euer Held büchst aus und schließt sich mit vier Kämpfern zum Widerstand gegen die Mutanten-Armee zusammen. Neben futuristischen Waffen gebietet Ihr der genetischen Brut auch mittels telekinetischen Kräften Einhalt. Des Weiteren verspricht das noch geheim gehaltene Entwicklerstudio einen adaptiven Spielverlauf, Teamkämpfe und State-of-the-Art-Grafik.

VIDEO AUF DVD!

Sony PSP: Sein oder Schein?

Endlich wanderte eine Playstation Portable ins MAN!AC-Labor. Gelingt dem Erfolgs-Hersteller der Einstieg in den Handheld-Zirkus?



Edel und teuer wirkt sie, die PSP – gut in der Hand liegt sie auch. Doch eines hat sie allen anderen Handhelds voraus: ein im Verhältnis zum Gehäuse riesiges Display, das auch in Sachen Darstellung überzeugt. Neben den technisch beeindruckenden Spieletiteln (siehe nächste Doppelseite) stechen vor allem ihre Multimedia-Fähigkeiten hervor. Schauen wir uns die Hardware deshalb genauer an. Schließlich konnten wir ein japanisches Gerät einem ausführlichen Praxistest unterziehen. *ts*

Die Bedienung

Die Ausbuchtungen auf der Rückseite (1) machen die PSP für ein Handheld durchaus handlich. Alle Tasten (2) besitzen einen genauen Druckpunkt und sind gut zu erreichen. Lediglich die durchsichtigen Schultertasten (3) können beim Auslösen auch mal hängenbleiben. Einen weit solideren Eindruck macht das Steuerkreuz (4), das dem Dualshock-2-Controller gleicht. Darunter findet sich der Analogstick (5), der extrem flach ausfällt. Das aufgerauhte, etwa fingernagelgroße Scheibchen wirkt aber dezent fragil.

Unter dem Steuerkreuz befindet sich der unauffällige, filigrane Analogstick.

Das Display

Wie schon in Ausgabe 12/2004 berichtet, überzeugt der große Bildschirm (109 mm Diagonale) mit schierer Größe sowie scharfer Darstellung. Texte und Grafiken lassen sich sauber ablesen – dank dreistufiger Hintergrundbeleuchtung (6) auch bei ungünstigen Lichtverhältnissen. Spiele mit schnellem Bildaufbau sind ebenso kein Problem für das Display im 16:9 Format. Lediglich ein minimales Nachziehen zeigt sich – das ist jedoch vernachlässigbar.
Dank Breitbild und Multimedia-Fähigkeiten ist sogar Filmgenuss möglich – wenn auch für ein Handheld ungewohnt (siehe Kasten Multimedial). Ein Nachteil bleibt dennoch: Neben dem Laufwerk zieht das Display viel Strom. Die Folge: kürzere Akkulaufzeit. Ein weiteres (verschmerzbares) Manko: Auf der glänzenden Vorderseite sammeln sich im Nu unschöne Fettschmierer und Fingerabdrücke.

Auf der spiegelnden Vorderseite werden Fingerabdrücke schnell sichtbar.

Das Laufwerk



Der weiße Caddy schützt die kleinen Silberlinge vor Staub und Schmutz.

Mit einem Wippschalter (7) an der Oberseite wird das Laufwerk auf der Rückseite geöffnet. Darin kommen kleine DVDs, sogenannte UMDs, mit 60 mm Durchmesser zum Einsatz. Die empfindlichen Datenträger sind in ein Caddy integriert, das die Discs vor Staub und Schmutz schützt. Schon kurz nach dem Einlegen einer Spiele-Disc läuft ein Demo-Modus auf dem Display, der über den Titel informiert. 1,8 GB Kapazität ist für ein Handheld-Medium rekordverdächtig. So lassen sich auch umfangreichste Spiele und Filme unterbringen. Doch einen Nachteil haben alle optische Datenträger: die Ladezeit. "Ridge Racers" benötigt für das Laden nach dem Einlegen schon knapp 30 Sekunden. Weitere 10 Sekunden vergehen für das Laden einer Strecke. Auch das UMD-Laufwerk zehrt am Akku. Sony weist Entwickler deshalb an, stromsparend zu programmieren. Hoffentlich hilft's!



Ähnlich einem Walkman werden die UMDs in die PSP geschoben.

Verbindung gesucht

Die PSP kann nicht nur über USB, sondern auch kabellos kommunizieren. Neben Infrarot-Schnittstelle (8) wird ein IEEE 802.11b Interface (9) für Multiplayer-Spaß im lokalen Netzwerk sorgen. Doch dazu fehlen noch die entsprechenden Spiele. Sony dachte aber schon weiter und spendierte der PSP einen Mikrofoneingang (10), der in Zukunft sicherlich für Chats verwendet wird. Fehlen nur noch Webbrowser und E-Mail-Applikationen.

Multimedial: Bilder, Musik und Filme auf der PSP



Hinter einer Schutzkappe finden Memory-Sticks für Spiele, Bilder und Videos Platz.

Zu einem mobilen Alleskönner mutiert die PSP dank Speicherkarten. An der Rückseite könnt Ihr einen Memory Stick Duo oder Duo Pro einlegen. Nach dem Formatieren der Karte auf dem Handheld stehen vier Verzeichnisse zur Verfügung: Eins für Spiele, eins für Speicherstände, eins für Musik und eins für Bilder.

Per USB-Port (11) an der Oberseite findet die PSP Anschluss an PC oder Mac. Das Gerät erscheint dann als Flash-Speicher und lässt sich mit entsprechenden Daten füttern.

Bildergalerie

Bilder im JPEG-Format verarbeitet das Handheld problemlos – egal welcher Größe. Die Fotos werden passend auf das Display skaliert. Praktisch: Die Slide-Show-Funktion bringt alle vorhandenen Dateien nacheinander auf den Screen. Diese können aber auch einzeln angeschaut werden. Per Quadrat-Taste und Analogstick zoomt Ihr ins Bild – bis zu 200% Vergrößerung sind möglich. Dabei interpoliert das Handheld das Bild entsprechend – hier macht sich das große Display wieder bezahlt.



Übergroße JPEG-Bilder werden passend skaliert – bis zu 200%-Zoom ist ebenfalls möglich.

Musikalbum

Auch MP3-Dateien werden anstandslos verarbeitet. Für geordneten Musikgenuss ist es ratsam, Unterverzeichnisse für eigene Lieder anzulegen. Die PSP erkennt auch diese. Die Wiedergabe auf den Mini-Stereolautsprechern (12) lässt im Vergleich zu Nintendos DS zu wünschen übrig. Wird jedoch ein Kopfhörer (13) oder Verstärker angeschlossen, mausert sich das Gerät zur wohlklingenden Soundstation. Funktionen wie Vorspulen oder Titelanwahl dürfen da nicht fehlen. Zwei Lautstärke-Buttons (14) am unteren Rand komplettieren die Soundausgabe. Lediglich ein Equalizer würde der PSP gut zu Gesicht stehen.



Simple Bedienung: Bei der MP3-Wiedergabe fehlt nur noch ein Equalizer.

Kino mobil

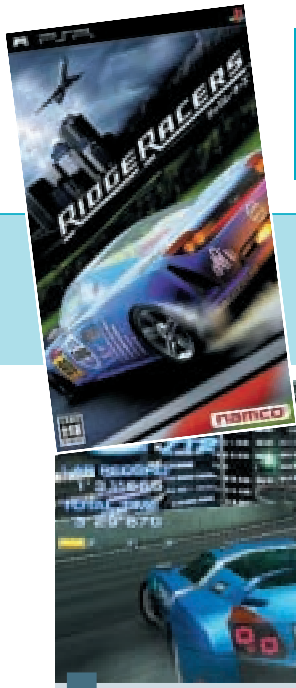
Filme auf das Handheld zu bringen, gestaltet sich dagegen schwieriger. Denn die PSP unterstützt nur das MPEG-4-Format H.264 / AVC. Um entsprechende Video-Dateien auf das Gerät zu bannen, sind Video-Konverter auf dem heimischen Computer nötig. Sony bietet bereits ein kostenpflichtiges Programm für japanische Zocker an. Es gibt jedoch auch Gratis-Tools: Diese berechnen Videos im passenden Format mit 320x240 Pixel Auflösung, was für das Display mehr als ausreicht. Die Bildrate darf dabei zwischen 15 und 30 Bildern pro Sekunde variieren – zumindest bei japanischen Geräten.

Die klare wie flüssige Wiedergabe von Film-Dateien entschädigt für den Aufwand. Ihr könnt sogar zwischen vier Screen-Modi wählen, um Filme bildschirmfüllend aufs Display zu bringen. Navigations-Punkte zum Spulen und zur Wiedergabe runden die Funktionen ab.



Filmgenuss mit Hürden: Die PSP unterstützt nur das MPEG4-Format H.264.

VIDEO AUF DVD!

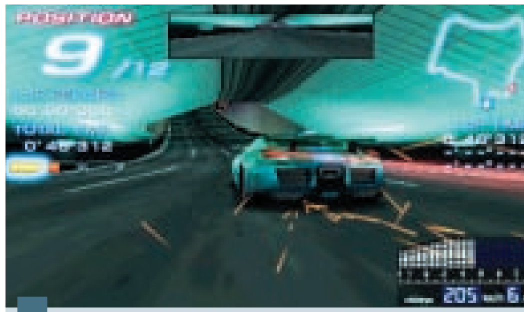


Ridge Racers

Neue Sony-Konsole, neue "Ridge Racer"-Episode: Wir werfen einen genauen Blick auf Namcos aktuelle Arcade-Raserei.



PSP Die erstmals auf Konsole spielbaren "Rave Racer"-Kurse bekamen ein feines optisches Facelifiting verpasst.



PSP Fahrten durch enge Tunnels gehören traditionell zu "Ridge Racer" – Überholvorgänge sind hier riskant.

Vergalloppierte sich die japanische Hit-Fabrik Namco letztes Jahr mit dem durchwachsenen Multikonsolenraser "R: Racing" kräftig ins Mittelmaß, erreicht man zum PSP-Start wieder alte Stärken. Traditionsgemäß muss zur Veröffentlichung einer neuen Sony-Konsole wie zu PSone- und PS2-Zeiten ein waschechtes Arcade-Rennspiel von Namco dabei sein – und "Ridge Racers" hält alles, was sich Fans der Serie davon erhoffen konnten.

Wie gehabt eröffnet ein schickes Renderintro die Tempobolzerei, bevor es ohne viel Umstände auf die Piste geht: Stundenlanges Üben einer komplizierten Steuerung ist tabu, vielmehr hat Namco die Kontrollen noch vereinfacht. Coole Drifts gelingen absolut problemlos und fast schon zu leicht. Wie gehabt, flitzt Ihr bei Rennen über drei Runden gegen elf Konkurrenten, allerdings kommt jetzt ein Kniff dazu: Wird stilvoll um die Kurven geschlittert, füllt sich der neu eingebaute Turbo auf.

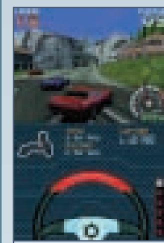
Mit Nitro zum Glück

Maximal drei Temposchübe bunkert Ihr auf Vorrat und setzt sie mittels Schultertasten ein. Anfangs braucht Ihr diese Funktion selten, später nutzen auch die Kontrahenten ihren Boost – wer auf der Zielgeraden kein Nitro mehr hat, sieht schnell alt aus. Puristen mögen sich angesichts der grundlegenden Erweiterung die Nackenhaare sträuben, doch in der Praxis funktioniert's ausgesprochen gut, gerade wenn es zum Duell mit kniffligen Gegnern kommt.

Im Karriere-Modus tretet Ihr zu 39 Meisterschaften mit jeweils mehreren Rennen an, bei denen Ihr Mindestplatzierungen schaffen müsst. Als Belohnung winken weitere Fahrzeuge in den sechs Wagenklassen (insgesamt sind knapp 60 Boliden verfügbar) sowie Gimmicks wie z.B. die FMV-Vorspänne einiger Vorgänger. Dass die Flitzerei nicht langweilig wird, dafür sorgt die mächtige Kurszahl: Stolze zwölf Strecken in Vorwärts- und Rückwärtsausführung sind mit dabei. Acht Pisten kennt Ihr aus den ersten vier Teilen der Serie, die jeweils zwei Vertreter beisteuern. Dazu gesellen sich im Heimdebüt zwei Kurse aus dem vorher nie umgesetzten "Rave Racer"-Automaten sowie zwei komplett neue Asphaltschleifen, die ebenfalls auf der Spielhallen-Ausgabe basieren. Vorteil dieser Zusammenstellung: Dank früherer Einsätze sind die Pisten garantiert vollgastauglich und es gibt reichlich Abwechslung in Sachen Streckenführung und Grafikdesign – schließlich hatte (fast) jedes alte "Ridge Racer" seinen eigenen Stil zu bieten. *us*

Ungleiches Duell

"Ridge Racer DS" für Nintendos DS



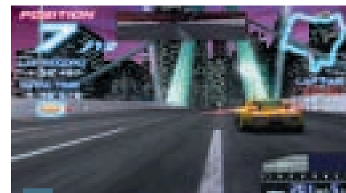
"Ridge Racer DS" ist eine N64-Neuauflage.

Erstmals kamen zwei unterschiedliche "Ridge Racer"-Episoden für verschiedene Geräte praktisch zeitgleich auf den Markt: Der Direktvergleich von "Ridge Racers" (PSP) und "Ridge Racer DS" (DS) zeigt klar, wo die Schwerpunkte beider Handhelds liegen.

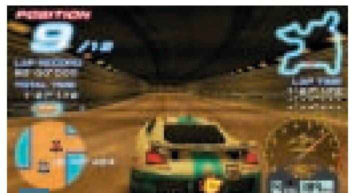
Im Gegensatz zum Sony-Ableger geht's bei der DS-Flitzerei technisch zwar sauber, aber weitaus weniger spektakulär zur Sache: Die Neuauflage des spielerisch auch heute ansprechenden "Ridge Racer 64" bleibt stets flüssig und sieht aus wie sein N64-Ebenbild, nur ohne dessen hardwaretypische 'Wischfilter'-Optik. Sowohl Polygonzahl als auch Auto- und Umgebungstexturen überzeugen, können sich mit der Luxusgrafik von "Ridge Racers" aber nicht messen – das liegt nicht zuletzt an der niedrigeren Auflösung der DS-Bildschirme.

Das untere Display kommt nur eingeschränkt zum Einsatz: Hierauf wurde die Streckenkarte verlagert, außerdem könnt Ihr mit dem Stylus Euer Vehikel analog kontrollieren. Allerdings bedarf es dafür einiger Übung, für die meisten Gasfüße fällt die gewöhnliche Steuerung mit Richtungskreuz sicher leichter aus.

Klare Sache also: "Ridge Racers" passt mit seiner Luxusoptik perfekt zum Nobelgerät PSP, während "Ridge Racer DS" als grundsolides Rennspiel immerhin versucht, mit den speziellen Möglichkeiten des DS etwas Neues zu schaffen.



PSP Die klassische Innenansicht ist bei "Ridge Racers" fast schon Pflicht.



PSP Statt auf "Pac-Man" basiert die Abstandseinblendung jetzt auf "Rally X".



PSP "Burnout" lässt grüßen: Die neu eingeführten Nitroschübe fügen sich tadellos ins Renngeschehen ein und sorgen bei hartnäckigen Gegnern für Nervenkitzel.

▪ ▪ ▪ Ridge Racers ▪ ▪ ▪

Namco und Sony landen mit "Ridge Racers" schon zum Start einen echten Volltreffer – die 'Killer Application' zur PSP-Veröffentlichung ist geglückt. Dank handlicher Steuerung kommen auch Neulinge sofort in den Genuss unbeschwerter Arcade-Raserei, Profis haben an den späteren Herausforderungen genug zu knabbern. Ein so abwechslungsreiches Streckensortiment wie in der PSP-Episode gab's noch nie, da verzeiht man das Kursrecycling gerne. Und während die Musik traditionell eine Geschmacksfrage ist, gibt es an der Optik kaum was zu meckern: Abgesehen von den etwas schwammigen Autotexturen in der Rückansicht dringt "Ridge Racers" in neue Handheld-Dimensionen vor – so detailliert und bombastisch kam noch kein tragbares Rennspiel daher. Der erste PSP-Pflichtkauf steht daher schon fest und macht große Hoffnungen auf zukünftige Toptitel.

Volles Programm

Rund um den PSP-Start in Europa und USA kündigen sich zahlreiche klangvolle Titel an: Wir geben einen Überblick zu den spannendsten Vertretern.

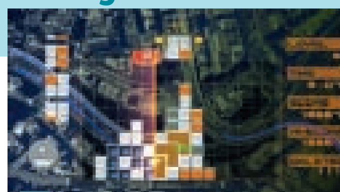

PSP "Everquest"- Fantasy-Metzelei im Kleinformat: "Untold Legends"

PSP EA lässt die Bälle fliegen: "NBA Street Showdown" sorgt for Sportspaß.

Zum Japan-Debüt gab es neben **Ridge Racers** (in Europa wird das Plural-S gestrichen) fünf weitere Titel, von denen bislang zwei für Europa bestätigt sind: Der Capcom-Prügler **Darkstalkers Chronicles** und die Cartoon-Golferei **Everybody's Golf** – letzteres ist so erfreulich wie überraschend, gönnte uns Sony doch bislang noch keine der PS2-Episoden. Vom Resttrio schafft hoffentlich **Lumines** (die Knobelei von Kultdesigner Tetsuya "Rez" Mizuguchi) den Sprung: Das fein inszenierte Spiel ist definitiv westtauglich. Ansonsten hat die Wartezeit bis mindestens März einen Vorteil: Die Anzahl der zu Beginn erhältlichen Spiele wird deutlich höher sein.

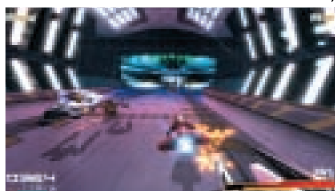
Große Namen

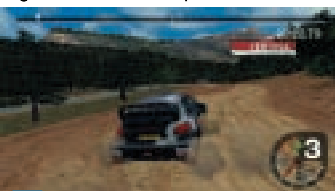
Von Electronic Arts kommen obligatorische Umsetzungen (**Tiger Woods PGA Tour** und **FIFA Football**), hippe 'Big'-Vertreter (**NFL Street 2 Unleashed** und **NBA Street Showdown**) und die Nachtraserei **Need for Speed Underground Rivals**. Optisch nahe an den PS2-Brüdern ausgerichtet, gehen die PSP-Fassungen teils eigene Wege: So entfällt z.B. bei "Rivals" die frei befahrbare Stadt, dafür liegt das Augenmerk auf den fixen Rundkursen. Anders bei Codemasters: Sowohl **DTM Race Driver 2** als auch **Colin McRae Rally 2005** werden geradlinige Portierungen der 'großen' Vorlagen. Was genau das Take-2-Duo **Grand Theft Auto** (wieder in Liberty City und wohl mit 3D-Optik) und **Midnight Club 3** bietet, ist noch nicht bekannt. Neue Wege geht Konami mit Solid Snakes PSP-Abstecher: Der **Metal Gear Acid**-Held schleicht nicht wie üblich durch ein Action-Adventure, sondern absolviert seine Mission mittels spielkartenbasierter Taktikkämpfe – klingt ungewöhnlich und interessant. Wohl über Ubisoft kommt der "Champions"-Ableger **Untold Legends**. Die kleine Firma Ignition setzt auf innovative Features: Beim Knobelspiel **Mercury** von Archer "IK+" Maclean steuert Ihr eine flüssiges Metal mittels USB-Bewegungssensor. Den Reigen der großen Namen beschließt Sony selbst: So gibt's die obligatorischen Rennspiele wie **Formel Eins** und **WRC**, einen neuen Affenspaß bei **Ape Academy** und die Rückkehr zweier Klassiker. Das Ritter-Gerippe Sir Dan Fortesque erlebt nach langer Pause wieder ein **MediEvil**-Abenteuer, der futuristische Kultraser **Wipeout Pure** kehrt nach dem PS2-"Fusion"-Durchhänger zu den Stärken der PSone-Originale zurück.


PSP Einfach, aber fesselnd: Der stylische Knobler "Lumines".


PSP Innovativ dank Bewegungssensor: "Mercury" von Ignition.

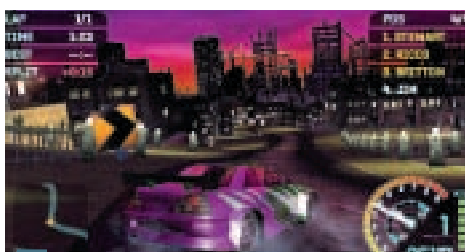
Fazit: Wirklich originelle Konzepte und Innovationen sind zur PSP-Anfangszeit rar gesät, Umsetzungen oder Ableger bekannter Größen bestimmen das Bild. Diese zeigen aber ein hohes Grundniveau und liefern ein starkes Startprogramm für fast jeden Geschmack ab – die PSP kann kommen. *us*

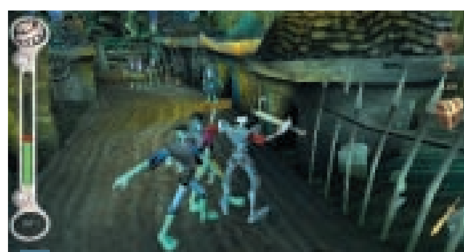

PSP "Wipeout Pure" orientiert sich an den klassischen Stärken der Serie.

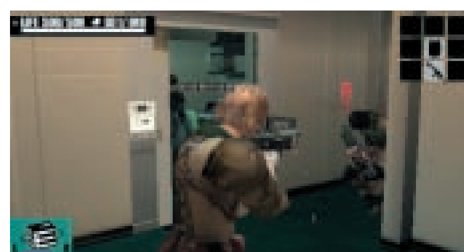

PSP "Colin McRae Rally 2005" rangelt mit "WRC" um den Rallye-Thron.

Die interessantesten Spiele der PSP-Anfangszeit

Name	Genre	Hersteller
Ape Academy	Jump'n'Run	Sony
Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters
Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower	Beat'em-Up	Capcom
DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters
Dynasty Warriors	Action	Koei
Everybody's Golf	Sportspiel	Sony
FIFA Soccer	Sportspiel	Electronic Arts
Formel Eins	Rennspiel	Sony
Grand Theft Auto	Action	Take 2
Lumines	Geschicklichkeit	Bandai
MediEvil	Action-Adventure	Sony
Mercury	Geschicklichkeit	Ignition
Metal Gear Acid	Strategie	Konami
Midnight Club 3: DUB Edition	Rennspiel	Take 2
NBA Street Showdown	Sportspiel	Electronic Arts
Need for Speed Underground Rivals	Rennspiel	Electronic Arts
Ridge Racer	Rennspiel	Namco
Tiger Woods PGA Tour	Sportspiel	Electronic Arts
Untold Legends: Brotherhood of the Blade	Action	Ubisoft
Wipeout Pure	Rennspiel	Sony
WRC	Rennspiel	Sony

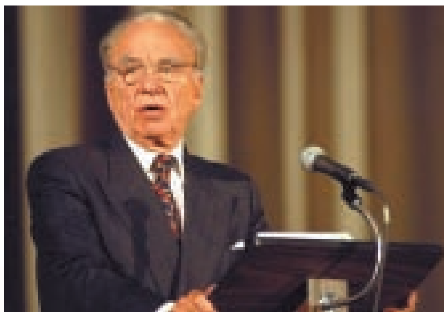

PSP Zwar ohne eine ganze Großstadt, aber mit viel nächtlicher Rennaction: "NfS Undergorund Rivals".


PSP Comeback des Jahres? Der untote "MediEvil"-Held Daniel Fortesque darf endlich wieder ran.


PSP Der erste Eindruck täuscht: Bei "Metal Gear Acid" stehen nicht Knarren, sondern Karten im Mittelpunkt.

Murdoch-Imperium will ins Spielegeschäft

Der riesige Medien-Konzern News Corporation unter der Leitung von Rupert Murdoch (Bild unten) will Unterhaltungssoftware-Firmen übernehmen, um groß in die Branche einzusteigen. Ein geeignetes Objekt habe man aber noch nicht gefunden. Zurzeit werden aber alle Optionen geprüft. Zur Wahl stehen kleinere und größere Firmen wie Activision oder sogar der weltgrößte Spieleriese Electronic Arts. Wieviel Geld investiert werden soll, ist noch nicht klar – jedoch wäre man dank entsprechender Rücklagen von 5,5 Milliarden Dollar flexibel.



Das von Multi-Milliardär Rupert Murdoch geleitete Unternehmen News Corporation ist eine Größe in der Medienlandschaft: Es besitzt und kontrolliert Zeitungen wie "The Sun", "The Sunday Times" oder "New York Post" sowie die Mehrheit aller Zeitungsverlage in Australien. Daneben unterstehen dem Konzern die Fernsehstationen Fox Network sowie diverse Pay-TV- und Satelliten-Sender. Hierzulande sorgte das Unternehmen 1999 für Aufsehen, als sich Murdoch am Pay-TV-Sender 'Premiere' beteiligte.

Sam Fisher zum Lesen

Nach dem Software-Einsatz dient Sam Fisher nun auch als Romanvorlage. Militärexperte und Autor Tom Clancy schrieb das erste Buch zu "Splinter Cell". Der in den USA erschienene Titel konnte sich umgehend unter den Taschenbuch-Bestsellern der New York Times etablieren und errang den achten Platz bei der Bücher-Rangliste im Wall Street Journal. Ein Erfolg mit Folgen: Verhandlungen zu einer Verfilmung laufen bereits.





BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Reflections-Gründer hört auf

Martin Edmondson, Gründer des traditionsreichen Entwicklers Reflections, verließ im Dezember die Firma. Das Studio war zuletzt für die Spielspaß-Enttäuschung "DRIV3R" verantwortlich. Unter Federführung des Creative Directors Edmondson wurden schon Amiga-Titel wie "Shadow of the Beast" programmiert. Weitere Auswirkungen gibt es laut Atari nicht. "DRIV3R" für den PC wird wie geplant erscheinen.



NACHSPIEL



FUSIONEN FÜR DIE ZUKUNFT

Die Branche wandelt sich: Die Tage, in denen einzelne Alleskönner noch komplette Spiele auf die Beine stellten, sind längst vorbei. Heutzutage werkeln Hunderte von Spezialisten monate- oder gar jahrelang an einem Titel. Videospiele sind aufwändiger, professioneller und profitabler geworden. Anders wäre es kaum zu erklären, dass der als rücksichtslos geltende Medien-Mogul Rupert Murdoch so großes Interesse am Geschäft mit Unterhaltungssoftware bekundet. Doch auch Branchengrößen wie Electronic Arts rüsten sich: Zwar löst die 20%-Übernahme von Ubisoft noch lange kein Monopol aus, dennoch wird der Markt deutlich von immer weniger werdenden Großen beherrscht. Diese wollen und müssen Ware an die Masse bringen. Was heißt das aber für uns Spieler? Droht der Kollaps zum eintönigen Mainstream-Brei und die siebenundvierzigste Auflage etwaiger Sportserien? Hoffentlich kann bei all dieser Stangenware auch die Qualität, sprich Spielspaß, erhalten werden. Das nächste Problem sind die Kosten: Spätestens zur nächsten Konsolen-Generation sind große Geldsummen zur Spiele-Entwicklung nötig. Hier können ebenso nur die Großen überleben. Kleine Spieleschmieden mit innovativen Nischentiteln haben kaum eine Chance. Unterhaltungssoftware wird erwachsen – hoffentlich ohne den Spieltrieb zu verlieren.

Programmier-Wettbewerb für 2D-Ballerei



Die Internetseite www.pdroms.de veranstaltet zum dritten Mal einen Programmier-Wettbewerb: Diesmal soll ein 2D-Shoot'em-Up à la "R-Type" oder "Gradius" entwickelt werden – egal ob Horizontal- oder Vertikal-Ballerei. 3D ist allerdings nicht erlaubt. Den Gewinnern winken Preise im Wert von 1.000 Dollar. Die erlaubten Plattformen unterteilen sich in zwei Kategorien: Game Boy, Intellivision, Neo Geo Pocket, Odyssey 2, Wonderswan, Game Gear, NES, Master System, Pokémon Mini sowie GBA, Mega Drive, GP32, PC Engine, SNES, Dreamcast und Arcade-Hardware. Das fertige Spiel kann als Cartridge, CD oder Speicherkarte bis zum 10. April eingesandt werden.

Wechsel bei SCE Deutschland

Sonys bisheriger Sales Director Uwe Bassendowski übernimmt ab dem 1. Februar die Leitung von Sony Computer Entertainment Deutschland sowie den Job des Commercial Directors. Damit untersteht er direkt David Reeves – dem europäischen Boss von Sony Computer Entertainment.

Der bisherige Deutschland-Chef Manfred Gerdes, der seit 1996 den Posten des Managing Directors bekleidete, wechselt zu Sony Deutschland als Business Head, um sich ab sofort um Verkauf und Marketing zu kümmern. Er führte schon die PSone und die Playstation 2 hierzulande zu großen Erfolgen.



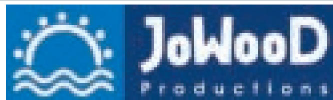
Uwe Bassendowski (rechts) löst Manfred Gerdes (rechts) als Deutschland-Chef von SCE ab.

Electronic Arts steigt bei Ubisoft ein



Unbehagen bei Ubisoft: Konkurrent Electronic Arts kaufte sich beim französischen Publisher mit 19,9% Aktienanteilen ein, die bisher Talpa Beheer gehörten. Damit wird EA zum größten Anteilseigner des "Splinter Cell"-Herstellers. Ubisofts Aktienkurs vollführte daraufhin Kapriolen und schoss kurzzeitig auf ein Plus von 24 Prozent. Electronic Arts bekundete noch kein Interesse an der Mehrheit oder einem Sitz im Aufsichtsrat – ebenso solle es sich um keine feindliche Übernahme handeln. Dennoch halten es Analysten für sehr wahrscheinlich. Schließlich verfügt EA über 2,5 Mrd. Dollar Reserven, während Ubisoft ein Marktkapital von nur 300 Mio. Euro besitzt. Derweil kämpft Ubisoft-Präsident Yves Guillemont mit allen Mitteln gegen eine etwaige feindliche Übernahme. Er will alle anderen Großaktionäre auf seinen Kurs einschwören.

Turbulenzen bei JoWood



Im Dezember trat der gesammelte Aufsichtsrat von JoWood zurück. Als Gründe wurden große Umsatzabweichungen und eine unglückliche Partnerschaft mit Fluent genannt, die zu internen Reibereien führte.
Mitte Januar wurde ein neuer Aufsichtsrat gewählt, der sich aus Andreas Rudas, Wolfgang Meusburger, Gerhard Weisschädel und Christoph Ludwig zusammensetzt. JoWood peilt nun einen Umsatz von 40 Mio. Euro an, der aber nur mit erfolgreichem Vertrieb und Marketing erreicht werden kann. Der österreichische Hersteller entwickelte u.a. "Ski Racing 2005" sowie die Umsetzung der erfolgreichen Flash-Spielchen "Yeti Sports".

Dungeons & Dragons auf DVD


Die Charaktere sind zwar klischeehaft gestaltet, aber ordentlich gerendert.



Luxus: Meistens habt Ihr genau zwei Möglichkeiten zur Wahl.

Mitte der 80er-Jahre hatten interaktive 'Game Books' ihre Blütezeit. Üblicherweise im Fantasy-Genre angesiedelt, war der Leser zugleich aktiver Teilnehmer: Alle paar Seiten wurdet Ihr vor Handlungsalternativen gestellt, die auf verschiedene Kapitel verwiesen und so die Geschichte unterschiedlich weiter führten. Dieses Prinzip nimmt die DVD "Scourge of Swords" auf: Im populären "Dungeons & Dragons"-Szenario angesiedelt, begleitet Ihr ein archetypisches Heldentrio. Das Abenteuer erlebt Ihr als soliden, wenn auch unspektakulären Renderfilm, der regelmäßig anhält. Dann wählt Ihr zwischen zwei oder selten drei Aktionen, danach geht es entsprechend weiter. Auf rund 90 Minuten Story warten bis zu 20 'Knotenpunkte', die zu vier alternativen Enden führen. Erfreulicherweise dürft Ihr auf Wunsch beim erneuten Spielen an einigen Schlüsselpunkten direkt einsteigen.
Als echtes 'Spiel' qualifiziert sich sowas natürlich nicht, darum taugt die DVD am ehesten als netter Gag oder für ganz junge Zocker – umso unverständlicher, dass die nicht gerade billige Scheibe nur im NTSC-Format mit englischem Ton und ohne Untertitel erhältlich ist.

Hersteller:	Warner Music
System:	DVD
Preis:	ca. 25 Euro

Interaktive Fantasy für Einsteiger: Kuriose Mischung aus akzeptablem Rollenspiel-Renderfilm und (sehr) simplem Adventure – ein Fall für Fans skurriler Gimmicks-DVDs, mehr nicht.

Traumbesetzung für Dead or Alive-Film

Die Schauspielerin Natassia Malthe (unten) soll in der kommenden Verfilmung der Prügelserie "Dead or Alive" eine Hauptrolle übernehmen. Die 30 Millionen Dollar Produktion wird neben "DoA"-Turnieren auch Volleyball-Szenen enthalten.



FIFA World Cup 2004



Nachdem Microsoft letztes Jahr auf der Games Convention die große Kooperation mit Electronic Arts und FIFA bekannt gab, wurde das erste virtuelle FIFA-Fußballturnier initiiert. Der weltweit ausgetragene Cup ums runde Leder endete im Hauptquartier der FIFA in Zürich am 21. Dezember 2004 mit einem furiosen Rasen-Duell. Acht Finalisten kämpften um den Titel 'Interaktiver FIFA Weltfußballer des Jahres'. Ausgetragen wurde das Turnier mit Electronic Arts' "FIFA Football 2005" exklusiv auf der Xbox. Parallelen zum echten Fußball taten sich auch hier auf, denn gewonnen hat schließlich der 21-jährige Brasilianer Thiago Carrico de Azevedo aus Rio de Janeiro. Er konnte sich letztendlich mit der französischen National-Mannschaft gegen den US-Amerikaner Matija Biljeskovic behaupten. Ergebnis: 2:1. 8.000 Spieler aus neun Ländern trugen das Turnier-Spektakel aus, das in Johannesburg (Südafrika) begann und über New York, Rio, Sidney, Paris, London, Berlin und Seoul führte. Spieler wie Organisatoren zeigten sich mit der Veranstaltung rundum zufrieden. Insgesamt wurden 1.228 Matches ausgetragen und 3.800 Tore geschossen.


Der Gewinner Thiago Carrico de Azevedo bei der Siegerehrung mit Ex-Fußballer Lothar Matthäus.

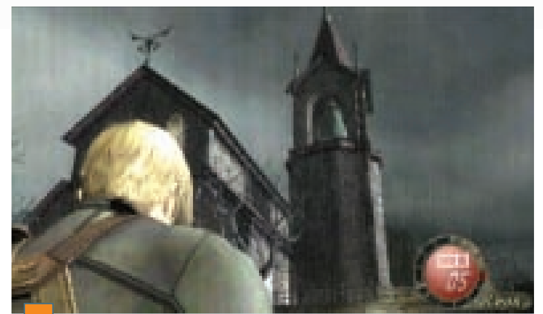
AM RANDE

+++ **Drei Mio. PS2:** Kurz vor Weihnachten konnte Sony in Deutschland drei Mio. Playstation 2 verkaufen und 70% der Heimkonsolen für sich beanspruchen. +++ **Xbox 2 Ende diesen Jahres?** Ein Sprecher von Electronic Arts erwähnte auf Vorträgen, dass die Xbox 2 schon Weihnachten 2005 erscheine. +++ **Nintendo im Film-Fieber:** Der Mario-Erfinder führt derzeit Gespräche mit Regisseuren und Branchenfirmen über den etwaigen Einstieg ins Filmbusiness. Eine Entscheidung fällt frühestens im Sommer 2006. +++ **Eine Mio. GBA SP:** In Deutschland wurden bereits eine Mio. GBA SP verkauft. +++ **Nintendo forscht:** Das Budget für die 'Research & Development'-Division bei Nintendo wird um 37 Mio. auf 162 Mio. Euro erhöht. Diese soll insbesondere die Softwareentwicklung des DS-Handhelds vorantreiben. +++ **Personalwechsel:** Nick Wheelwright trat von seinem CEO-Posten bei Codemasters zurück und überlässt Firmengründer und Vorsitzenden David Darling das Ruder. +++ **Gizmondo spricht deutsch:** Anfang Februar eröffnet die deutsche Gizmondo-Niederlassung in Frankfurt. +++ **Gratis zum Verbrecher:** Rockstar bietet nach der PC-Version "GTA 1" nun auch "GTA 2" zum Gratis-Download an. +++ **PSP im März:** Das Sony-Handheld soll im März in den USA und hierzulande erscheinen.

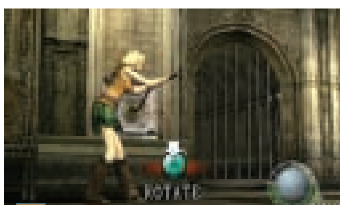
OVERSEAS

Resident Evil 4


NGC Irgendwann hat auch der Tierschutz ein Ende: Statt bissigen Dobermännern aus dem Virenlabor warten in "Resident Evil 4" zähnefletschende und nicht minder bissige Wölfen auf Euch. Eine aufgelevelte Schrotflinte leistet da gute Dienste.


NGC Selbst das Gotteshaus wurde mit den Symbolen einer teuflischen Sekte entweiht.

In den letzten Ausgaben berichteten wir mehrmals über Capcoms Ausnahme-Horror-Abenteuer, schwärmten davon und hielten uns mit Lobeshymnen nicht zurück. Die Spekulationen haben jetzt endlich ein Ende, die US-Fassung des Schockers ist seit Anfang Januar erhältlich. Zeit also, in das ungeschminkte Gesicht des Gamecube-Grusels zu blicken und die wahren Qualitäten des digitalen Hypes zu ergründen.



NGC An vorgegebenen Stellen vollführt Ihr mit der A-Taste bestimmte Aktionen...


NGC ...wie Hebel bedienen (linkes Bild) oder Öllampen werfen.

Leon allein in Europa

Die grauenhaften Ereignisse in Raccoon City ("Resident Evil 2") sind für Leon S. Kennedy nur noch düstere Schatten der Vergangenheit. Sechs Jahre nach seinem heldenhaften Einsatz in der zombieverseuchten Stadt verschlägt es den mittlerweile in einer Spezialeinheit tätigen Blondschopf nach Europa, genauer gesagt Spanien, wo er nach Ashley, der entführten Tochter des US-Präsidenten fahndet.

Seine Ermittlungen führen ihn in ein mysteriöses Dorf irgendwo im Nirgendwo. Bedrohlich recken sich bei seiner Ankunft die Äste der herbstlich kahlen Bäume gen Himmel, Nebelschwaden lassen die Konturen der Umgebung gespenstisch verschwimmen. Rabenkrähen sitzen auf den Zweigen und scheinen Leon mit ihren Blicken zu verhöhnen. "Hier kommst du nicht mehr lebend raus, kehr' um", scheint ihm die Natur zu signalisieren. Trotz eines gut geheizten Zimmers läuft uns ein Schauer über den Rücken – so überzeugend wirkt die Darstellung des Geschehens auf dem Bildschirm. Das ist auch eine der größten Stärken von "Resident Evil 4": Die auf kleinste Details und dichte Atmosphäre getrimmte Grafik im Widescreen-Kinoformat saugt einen nach kurzer Zeit mitten ins actionreiche Geschehen, beamt Euch überzeugend in die Rolle Eures virtuellen Alter Egos. Eine im Vergleich zu den Vorgängern veränderte Spielperspektive – Ihr blickt über Leons Schultern – ohne feste Kameraeinstellungen verstärkt dies zusätzlich, eine 3D-Umgebung in Echtzeit macht's möglich. Insgesamt verdient sich Teil 4 von Capcoms Horror-Saga redlich den Titel 'Stimmigstes Videospiel aller Zeiten', und dies konsolenübergreifend. Ein "Halo 2" zum Beispiel bietet vielleicht spektakulärere Effekte, ein "Splinter Cell: Chaos Theory" die atemberaubenderen Licht/Schatten-Spiele und Texturen – in der Summe hat "Resident Evil 4" jedoch die Nase vorn.

Und Action!

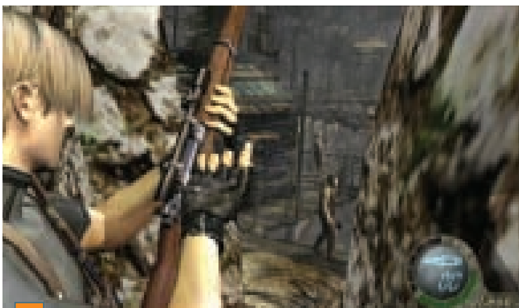
Doch keine Angst: Leons Europa-Trip endet nicht als friedliche Sightseeing-Tour. Die Suche nach der verschleppten Ashley gerät zum gnadenlosen Überlebenskampf. In den sechs riesigen Szenarien müsst Ihr Euch mit allerlei Lebewesen herum schlagen, die nichts anderes als Leons Tod im Sinn haben. Ob wild gewordener



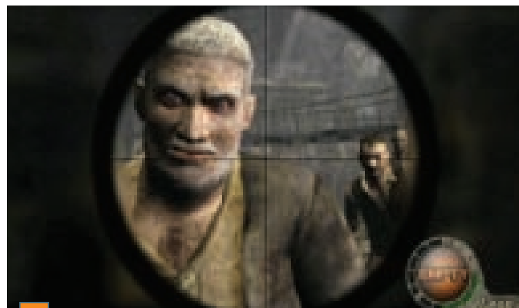
NGC Heißer Tanz: Im Untergrund des Schlosses treiben nicht nur tätowierte Kapuzenträger ihr Unwesen, Ihr müsst auch auf herumspritzendes Magma achten.



NGC Gehört zu "Resident Evil" wie Butter aufs Brot: fahl beleuchtete Laborkomplexe, in denen grausige Experimente durchgeführt werden.



NGC Während einige wenige Umgebungstexturen (wie hier das Mauerwerk) dezent verwaschen und grob erscheinen,...



NGC ...faszinieren sämtliche Figuren mit extrem hoher Plastizität und Realitätsnähe.

Dorfeinwohner, teuflischer Mönch, "Herr der Ringe"-Troll oder Seeungeheuer – um gegen die vielgestaltigen Monstrositäten und Endgegner zu bestehen, braucht es Waffengeschick ebenso wie stählerne Nerven.
Zu Beginn lediglich mit einer Pistole ausgerüstet, erweitert sich das Wummenarsenal u.a. um Shotgun, Bazooka, Sniper-Rifle, diverse Handgranaten und anderes mehr. Vielfach erleichtert ein Laserpointer das Zielen, bei dem die Kamera näher an den stehenden Helden heranzoomt. Punktgenau visiert Ihr so die Gliedmaßen beziehungsweise den Kopf des Gegners an, bringt dessen Beine zum Wegknicken oder im krassesten Fall den Schädel zum Platzen. Mit Blutfontänen und expliziten Splattereffekten wird nicht gespart, ein klarer Fall für erwachsene Zocker!
"Nichts Neues im 'Resi'-Universum", schallt es aus den Kritikerreihen. Dann wartet, bis Ihr dem fahrenden Waffenhändler begegnet. Mal mitten im Level, mal in Shops bietet er seine Waren und Dienste an. Bei dem seltsamen Kauz stockt Ihr nicht nur Eure Munitions- oder Heilkräuter-Vorräte auf, Ihr dürft auch neue Wummen kaufen oder die alten aufrüsten. Richtig gelesen: "Resident Evil 4" bringt einen Hauch von Rollenspiel in die Horror-Serie. Steigert beispielsweise Treffgenauigkeit, Nachladegeschwindigkeit oder Durchschlagskraft der Waffen um mehrere Stufen – auf diese Weise mutiert eine simple Pistole nach und nach zum Bleispritzen-Monster. Geschenkt bekommt Ihr natürlich nichts, jede Verbesserung will bezahlt sein. Geld hinterlassen erledigte Feinde, auch das akribische Absuchen der Umgebung oder das Zerschlagen von Kisten bessert Leons Kontostand auf.
Wie gehabt möbelt Ihr geschwundenes Wohlbefinden mit diversen Heilkräutern wieder auf. Neben grünen und roten Exemplaren findet Ihr ab und an auch gelbe Pflanzen. Setzt Ihr Letztere ein, steigt Leons Lebensenergie. Mischungen der Gewächse sparen nicht nur Platz im begrenzten Inventar, sie wirken zugleich stärker. Apropos Platz sparen: Fungierten in früheren Episoden Truhen als Aufbewahrungsort für allerlei aufgesammelte Gegenstände, brechen mit Teil 4 härtere Zeiten an. Von Item-Kisten keine Spur, wenn Ihr Objekte braucht, müsst Ihr sie mit Euch führen – in einem in Kästchen unterteilten Menü. Sind alle Quadrate belegt oder übersteigt eine aufgesammelte Waffe (benötigt je nach Größe mehrere Plätze) den freien Raum, müsst Ihr eine Entscheidung treffen. Entweder legt Ihr andere Items dauerhaft ab



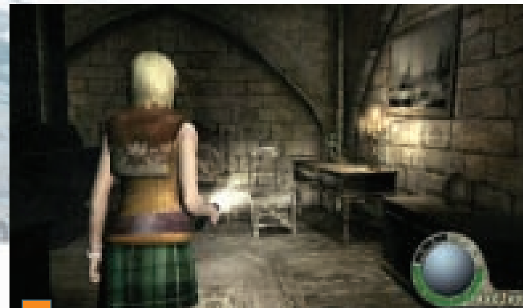
NGC Unverzichtbar: Kauft beim Händler einen größeren Item-Koffer.



NGC Details ohne Ende: Jeder Schauplatz wurde akribisch ausgestattet – flackernde Kerzen, abgenutzte Holzbänke, verwittertes Mauerwerk, schäbige Teppiche und allerlei Zeremonien-Gerät geben dieser Kirche das passende Flair.



NGC Regen, Nebel, Blitz und Donner – dazu eine hilflose weibliche Begleitperson, Bärenfallen auf dem Boden sowie verrückte Dorfbewohner. Da geht selbst einem abgebrühten Zombiejäger wie Leon S. Kennedy die Düse.


NGC Ashley allein zu Haus: In einigen Abschnitten übernehmt Ihr die Rolle der Präsidententochter.

oder Ihr verzichtet auf die neue Wumme. Glücklicherweise hat der ominöse Händler auch für dieses Problem eine (kostspielige) Lösung parat: Kauft einfach einen größeren Item-Koffer!

”Von einem, der auszog...

...das Fürchten zu lernen – und bei ”Resident Evil 4” fündig wurde.” So hätte unser Motto bei der knapp 20-stündigen Testsession lauten können. Auf einem Großbildschirm mit angeschlossener Surround-Anlage vermittelt Capcoms Gamecube-Grusel eine einzigartige Atmosphäre. Der exzellente Mix aus unheimlichen Schauplätzen, einem stets präsenten ‘Die-nächste-Gegnerhorde-könnte-um-die-Ecke-auf-mich-lauern-und-mich-fertig-machen’-Gefühl und plötzlich auftauchenden ‘Quick Time Events’, bei denen Ihr vorgegebene Tastenkombination blitzschnell drücken müsst, sorgt für einen konstant hohen Adrenalin-Level im Blut. In späteren Abschnitten gibt’s als grausiges Sahnehäubchen noch einige gnadenlose Schockmomente oben drauf – Panik pur!

Die clevere Steuerung wird erfreulich schnell zur Nebensache, alle Aktionen lassen sich unkompliziert und flüssig ausführen. Im Gegensatz zu unserer Preview-Fassung funktioniert das Nachladen jetzt auf Knopfdruck ohne Umweg übers Menü, erfreulicherweise zieht Leon via L-Taste sogar fix sein Messer, was beim munitionssparenden Kistenzerschlagen unnötige Inventarklickereien erspart.

Protzen die Schauplätze schon mit Abwechslungsreichtum und unzähligen Details, markieren die zahllosen Zwischen- und Endgegner eine neue Rekordmarke in der ”Resident Evil”-Geschichte. Die mitunter riesigen Widersacher machen nicht nur optisch mächtig viel Eindruck – um sie zu erledigen, müsst Ihr alle taktischen Register ziehen und enormes Durchhaltevermögen an den Tag legen. Wie das restliche Abenteuer sind diese Duelle durchgehend fair, auch wenn Ihr das ein oder andere Mal ins Gras beißen werdet. Viele Speicherplätze und Rücksetzpunkte ersticken aufkommenden Frust meist im Keim, dennoch ist der hohe Schwierigkeitsgrad (ein noch härterer ‘Professional’-Modus steht nach dem Durchspielen zur Verfügung) der größte Kritikpunkt an ”Resident Evil 4”. Nicht wenige Male ereilt Euch der plötzliche Tod, in der Regel bei fies platzierten Quick Time Events – sogar in vermeintlichen Zwischensequenzen müsst Ihr stets hoch wachsam sein.

Doch Durchhaltevermögen zahlt sich aus: Ihr spielt nicht nur zusätzliche Spielmodi frei, sondern erlebt ein unvergessliches, extrem fesselndes Action-Feuerwerk – kein mündiger Zocker sollte sich dies entgehen lassen! Zum Abschluss noch ein Wort zur kommenden PAL-Version: Die hiesige Fassung kommt mit 60Hz-Modus, englischer Sprachausgabe, deutschen Untertiteln und – für alle Splatter-Fans – ungeschnitten in die Läden. *os*

Testmuster zur Verfügung gestellt von ACME, Tel. 0700/84342637, www.acme-online.nl



NGC Sieht nichts, hört aber das Gras wachsen: Dieser Gladiatoren-artige Zwischengegner ist am Rücken verwundbar – lockt ihn mit Geräuschen (wie wär’s mit den herumstehenden Glocken?) in eine Ecke und gebt ihm Saures!

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
PAL-Veröffentlichung: März

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ Pr. Scan, ✓ ProLogic 2

Resident Evil 4
Gamecube 92% Spielspaß

Wird dem Hype vollauf gerecht: Hier ist das packendste und schönste Horrorspiel aller Zeiten!

12x

MAN!AC DVD

&

Nintendo GameCube · Xbox · PlayStation 2

Goblin Commander – Unleash the Horde

für 44 €

Spiel kostet im Handel ca. 50 Euro

DAS 50 € SPAREN VALUE PACK

WIRB EINEN NEUEN ABONNENTEN UND WIR SCHENKEN DIR EIN GAME!

COUPON EINSENDEN AN ACXIOM • MAN!AC ABO • POSTFACH 1410 • 82143 PLANEGG

ABONNENT

Ich abonniere MAN!AC mit DVD für zunächst ein Jahr zum Vorzugspreis von 49 Euro. Mein Abo kann ich jederzeit bis sechs Wochen vor Ablauf der Bezugszeit kündigen. Andernfalls verlängert es sich um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Konditionen. Wenn mein Abo ins Ausland verschickt werden muss, zahle ich 59 Euro.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Acxiom, MAN!AC Abo, Postfach1410, 82143 Planegg.

ALLES FÜR NUR 44€

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

- [ ] gegen Rechnung
- [ ] Bankeinzug (bitte unten ausfüllen)

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

WERBER

Ich bin der Werber und will das Game! Sobald der von mir geworbene Abonnent das Abo bezahlt hat, geht mir das Spiel meiner Wahl (bitte ankreuzen!) schnellstmöglich zu.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

- Goblin Commander FÜR PS2 ○
- Goblin Commander FÜR XBOX ○
- Goblin Commander FÜR GAMECUBE ○

TELEFONISCH ABONNIEREN: 089/85709155 • IM INTERNET: WWW.MANIAC.DE

Growlanser Generations



PS2 Auch Engpässe lassen sich zum taktischen Vorteil nutzen: Wer die Golems zum Plateau rechts oben lockt, muss sich nur mit dem Vordermann abgeben (”G2”).



PS2 Geheime Schalter, Schlösser und Barrieren: Die Schauplätze von ”Grownlanser 2” bergen viele Geheimnisse, deshalb lohnen sich mehrere Besuche.

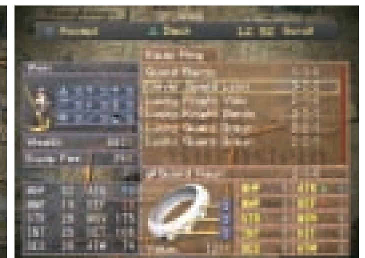
Wer Taktik-Spiele mit Bitmap-Helden und 3D-Umgebung liebt, hat auf der PS2 die Qual der Wahl: Während ”La Pucelle Tactics” und ”Phantom Brave” (Seite 79) den technisch veralteten Grafikstil aus Kultgründen aufgreifen, debütierte die ”Growlanser”-Serie tatsächlich auf der PSone. Der Erstling erschien 1999, jetzt gibt’s die beiden PS2-Nachfolger im Doppelpack: ”Growlanser Generations” kommt auf zwei Discs und umfasst die Abenteuer ”The Sense of Justice” und ”The Dual Darkness”. Beide spielen in derselben Abenteuerwelt, jedoch in unterschiedlichen Zeitaltern: Sie sind inhaltlich voneinander unanhängig und erfordern keinerlei Vorkenntnisse des ersten Teils.

Echtzeit-Kämpfe

Das wäre auch zuviel verlangt, denn die ausgefallene Mischung aus Taktik- und Echtzeitkämpfen ist gewöhnungsbedürftig. Zuerst sieht alles ganz einfach aus: Helden und Monster stehen sich in 3D-Arenen gegenüber, dann erscheint für jeden Helden das Aktionsmenü – Ihr könnt Marschrouten festlegen, die Schützlinge bestimmten Monstern auf den Hals hetzen sowie Zauber und Spezialmanöver vorbereiten. Feuerpfeile und Rundumschlag erfordern einige Sekunden der Konzentration, wer weiter grübelt, lädt diese bis zu Level neun auf. Das lohnt sich, denn Ihr müsst sie nicht gleich abfeuern: Ihr dürft Zauber für den korrekten Moment aufbewahren, zu einem Projektil konzentrieren oder ihn auf mehrere Feinde verteilen. Neue Talente lehrt Ihr Eure Schützlinge beim Levelaufstieg mit der Vergabe von Punkten, außerdem tragen die Helden Waffenringe, die sich mit Talentsteinen bestücken lassen.

Sobald das Kampfgetümmel seinen Lauf nimmt, machen Euch die Monster aber einen gehörigen Strich durch die Rechnung: Angepeiltes Kanonenfutter versteckt sich hinter Felsen, überraschend zum Leben erwachte Skelette schneiden Euren Helden den Weg ab und obendrein fällt Euch auch noch eine Schar Schleimklumpen in den Rücken! Zum Glück könnt Ihr jederzeit unterbrechen und den Helden neue Instruktionen geben: Das Kalkulieren der feindlichen Aktionen und deren Dynamik macht die Schlachten aufregend, nicht selten müsst Ihr zudem mit KI-Freunden zusammenarbeiten oder panisch umherlaufende Passanten schützen. Klasse für Einsteiger: Wer ein Match wiederholen muss, kennt den Ablauf und kann diesen Vorteil nutzen.



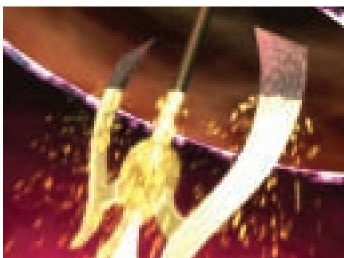


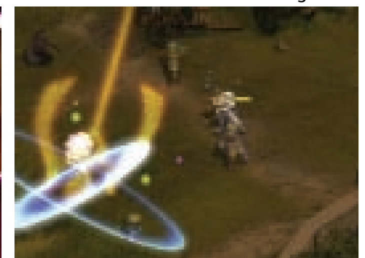
PS2 Komplexe Kämpfe, aber nur wenig Drumherum: Reisen (links), Plaudereien und Einkäufe (rechts) erledigt Ihr per Menü direkt auf der Oberweltkarte (”G2”).

The Sense of Justice

”Growlanser 2” präsentiert sich sehr kompakt: Held Wein Cruz will ein imperialer Ritter werden und lässt sich deshalb auf zahlreiche Missionen schicken – mal wieder bedrohen Monsterhorden das Königreich.







PS2 Bei besonders spektakulären Zaubern werden Renderfilme eingeblendet, die sich bei Wiederholung abkürzen lassen: Der heilige Dreizack sticht durch die Wolkendecke und donnert dann unbarmherzig auf den Feind nieder (”G2”).



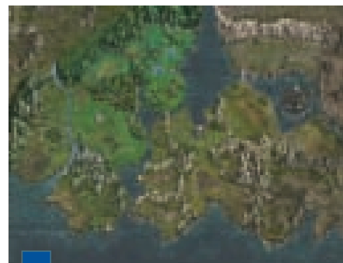
PS2 Im Wald behindern Bäume Sicht und Bewegungsfreiheit: Wer das Areal nicht genau betrachtet, übersieht einen Zauberer – ein vernichtender Fehler ("G3").



PS2 Eilt der Karavane zu Hilfe: Wenn Ihr die kostbare Ware des Händlers rettet, gewährt er Euch nach dem Match einen saftigen Rabatt – kauft ordentlich ein ("G3")!



PS2 Flucht als Mission: Das Kämpfen überlasst Ihr auch mal Freunden ("G3").



PS2 Die Königreiche überblickt Ihr auf der Oberweltkarte (links), die auch das nächste Ziel Eurer Reise markiert. Beim Wandern zoomt die Karte näher ran (Mitte), jetzt lassen sich auch Höhlen erspähen: Wie Ihr sie öffnet, wissen die Dorfbewohner ("G3").

Begehbare Areale gibt es in dem Abenteuer nicht: Ihr klickt auf Städte, Höhlen und andere Lokalitäten einer Karte und erledigt Einkäufe sowie Plaudereien per Menü. An zahlreichen Stationen erwarten Euch jedoch überraschend Handlungsszenen, die Working Designs mit ausdrucksstarken Sprechern synchronisiert.

Der taktische Schwerpunkt liegt in den interaktiven Arenen, die mit Fallen aufwarten oder Monstern überraschende Manöver gewähren: So aktivieren die Biester Stachelwände, um die Party zu zerquetschen – lauft schnell ans Ende des Gangs und lasst Euch nicht aufhalten! An anderer Stelle müsst Ihr Zivilisten schützen: Ihr konzentriert Euch auf den Buben im Dorfhof, aber dann brechen die Monster durch Türen und scheuchen weitere Opfer auf die Straße.



PS2 Level Up: Mit Talentpunkten ersteht Ihr Manöver und Zauber ("G3").

The Dual Darkness

Komplexere Handlung und mehr Bewegungsfreiheit bietet "Growlanser 3": Hier streiten sich vier Nationen um den Kirschland-Kontinent, dazu ist ihnen jedes Mittel recht: Könige werden ermordet, Generäle vom Feind abgeworben und hinter den Kulissen ziehen heimlich finstere Verbrecherfürsten die Fäden. Zwischen den Fronten erwacht Held Slain Wilder aus dem Koma. Zusammen mit seiner neuen Freundin Anette und bis zu zwei weiteren Helden macht er sich auf, seine geheimnisvolle Herkunft zu ergründen. Die Oberwelt erkundet Ihr aus der Vogelperspektive: Neben den Schauplätzen der Handlung wie Festungen und Grenzbrücken entdeckt Ihr auch optionale Höhlen und Kerker. Auch Städte und Dörfer sind begehbar, im Gespräch mit den Bewohnern erhaltet Ihr viele Hinweise und Sidequests. Außerdem erwarten Euch neben den Story-Fights zahlreiche Zufallskämpfe, die Ihr zum Trainieren der Helden und Schätze sammeln nutzt. Ihr schaltet entweder auf Autofight oder räumt mit geschickter Taktik Extras ab – so plündert z.B. eines der Monster eine Schatzkiste und flüchtet dann, fangt es schnell ein oder brutzelt es mit einem der neuen Teammanöver! *oe*



PS2 Die vielen Dialoge sind meist synchronisiert, Manga-Fans freuen sich außerdem über die handgezeichneten und animierten Poträts der Akteure ("G3").

Genre: Echtzeit-Strategie
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Career Soft, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, DTS, Pr.Scan

Growlanser Generations

Playstation 2 – 87% Spielspaß

Originelle Echtzeittaktik im Doppelpack: Dauerfighter und Story-Fans greifen gleichermaßen zu!

King of Fighters ‘94: Re-Bout


PS2 Traditonell tretet Ihr in Dreierteams an, die Ihr in ″Re-Bout″ auch manuell auswählen dürft. Optional betretet Ihr die frischen Arenen auch als Einzelkämpfer.


PS2 Das wechselhafte Wetter schränkt die Wüteriche nicht in deren Spezialattacken-Ausübung ein. Letztere gehen dank feiner Steuerung leicht von der Prügel-Hand.

Pünktlich zum runden Geburtstag veröffentlicht SNK Playmore eine Neuauflage von ″KoF ‘94″, dem berühmtesten 2D-Prügelturnier für unerschrockene Teams. Letztere setzen sich aus verschiedenen Ländern zusammen. Aus dem sonnigen Italien treten etwa die Bogard-Brüder und Haudegen Joe Higashi an. Doch anders als im Original dürft Ihr in ″Re-Bout″ die flotte Dreierbande auch manuell auswählen. Apropos Original: ″KoF ‘94″ ist ebenso auf der Disc enthalten wie ein nützlicher ‘Practice’- sowie simpler ‘Survival’-Modus.

Nachdem Ihr das Einmaleins der Specials verinnerlicht habt (via Pausenmenü wagt Ihr einen Blick auf die detaillierte Auflistung der Superschläge und Combos), haut Ihr dem gegenüber dem Original deutlich stärkeren CPU-Gegner ordentlich auf die Mütze. Dabei tritt je ein Draufgänger Eurer Truppe einzeln an, während die anderen beiden Euch anfeuern. Nach einem Rundensieg erhaltet Ihr nicht die komplette Lebensenergie zurück, sondern nur einen kleinen Lebenssaft-Bonus für den Sieg. Wer letztlich mit der Farbwahl der Kämpfer-Klamotten nicht zufrieden ist, ändert diese im Garderoben-Editor.

Aus alt macht neu

Doch diese Neuerungen rechtfertigen keinen Kauf. Die Legitimation für den erneuten Griff in den Geldbeutel besteht in folgenden Punkten: Die Pioniere der gruppendynamischen Prügeleien erstrahlen in Highres-2D-Optik und die gefilterten Sprites freuen sich über ein Facelifting sowie kleine, aber feine Kostüm-Verbesserungen. Schließlich fügen sich die Heroen der hohen Kampfkunst optimal in die teils sehr hübschen 3D-Hintergründe ein: Blätter schweben majestätisch über den Boden, der Schnee rieselt sanft auf Euer Haupt und ein blutroter Sonnenuntergang sorgt für die Extraportion Dramatik. Zudem verändern sich die mannigfaltigen Szenarien nach jedem Schlagabtausch und die Prügel-Virtuosen werden von fabelhaften, neu abgemischten Musikstücken gepusht. In den Optionen stellen Puristen überdies die ‘Aufzoom’-Funktion ein, welche einen ansehnlichen Glätte-Effekt bewirkt. Einziger Schwachpunkt: Die CPU-Gegner wehren auch in höheren Stufen einzelne Spezialattacken der Überkämpfer Saisyu oder Rugal nie ab. Ansonsten jedoch eine spektakuläre Neuveröffentlichung des meisterlichen 2D-Prügelklassikers. *rf*


PS2 Oberschläger Saisyu haut die CPU-Gegner im Dreierpack weg.

Genre: Beat’em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	2

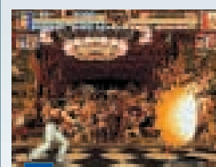
Entwickler: SNK Playmore, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

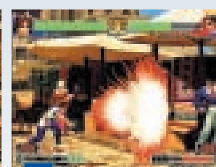
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr.Scan, DTS

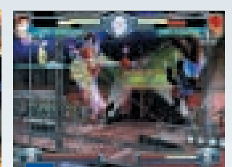
King of Fighters ‘94: Re-Bout
Playstation 2 — 85% Spielspaß
Die Mutter aller Team-Prügler mit Highres-Optik und verbesserter Spielbarkeit.

Der Anfang der zweiten Prügelwelle
Wie SNK das schwächelnde 2D-Prügel-Genre mit ″King of Fighters ‘94″ neu belebte

Nach Capcoms überragendem ″Street Fighter 2: The World Warrior″ (1991) und exquisiten SNK-Prügeleien werfen 2D-Beat’em-Up-Kritiker bereits 1994 neuen Genre-Vertretern Ideenlosigkeit vor – das Ende der 2D-Prügeleien scheint nah. Doch SNK stopft den Sündern mit ″KoF ‘94″ das vorlaute Mundwerk: Die Hau-drauf-Experten versammeln je fünf Rowdies der ″Art of Fighting″- und ″Fatal Fury″-Serie, Helden aus ″Ikari Warriors″ und ″Psycho Soldier″ sowie ein knappes Dutzend neuer Haudegen zu einem brachialen Turnier. Der Clou: Erstmals versohlen sich die Draufgänger in festgelegten Dreierteams aus diversen Ländern. Das 198 MBit starke Modul protzte mit etlichen bewegten Sprites im Hintergrund sowie überragender Spielbarkeit. Trotz des durchaus gelungenen 3D-″KoF: Maximum Impact″ prügeln sich heute noch Tausende (meist in Japan) in der bewährten 2D-Welt.


PS2 Der Anfang einer langen Prügel-Liebe: ″KoF ‘94″.


PS2 Für viele der Serien-Höhepunkt: ″KoF ‘98″.


PS2 Klasse: auch die ″KoF″-3D-Schlägerei gefällt.





Get them while they're hot!

The latest movie releases. The hottest games. Buy them online now!

Choose from thousands of movie and game titles, plus our large selection of music CDs. And with our efficient online service and speedy delivery, you get your order while they're still smokin hot.

dvdboxoffice.com
movies · games · audio

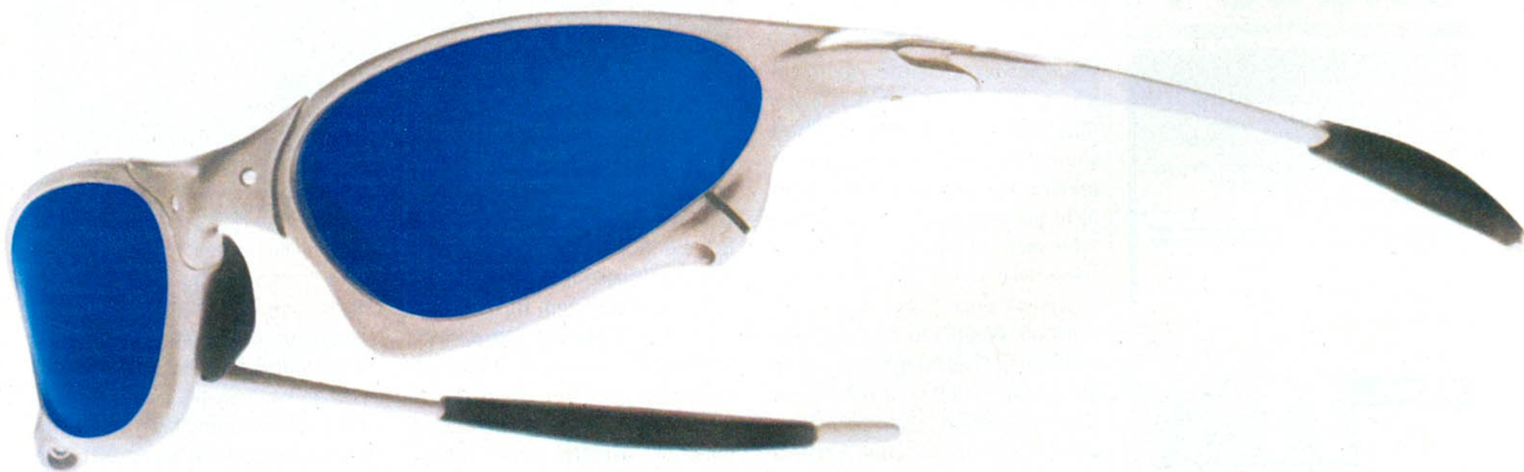
FREE SHIPPING WORLDWIDE
FAX 011.905.709.4073 · **TEL** 011.905.709.1571 
E-MAIL orders@dvdboxoffice.com

Prepare to be DAZZLED

You'll be impressed by what you see at Lenslink.com. Brand-name sunglasses at the best prices around. Convenient refills for your prescription contact lenses. And coloured contacts in a wide range of brands and hues. All delivered quickly, right to your door.







lenslink.com

free shipping worldwide
FAX 011.905.709.4073 · TEL 011.905.709.1571 
EMAIL orders@lenslink.com

Tork: Prehistoric Punk

Die lange Irrfahrt des großköpfigen Bonk-Kollegen hat ein Ende: Vor einigen Jahren war ursprünglich Microsoft mit an Bord, allerdings fiel "Tork" neben einigen prominenteren Kollegen wie dem seither ebenfalls nicht mehr gesehenen "Psychonauts" einem vermeintlichen qualitativen Frühjahrsputz zum Opfer. Danach blieb es lange still um die Hüpferei, bis Ende 2004 Ubisoft sich erbarmte und den Titel nun Anfang dieses Jahres als preisgünstige 20-Dollar-Veröffentlichung in die Läden stellte.

Ihr schlüpft in die Rolle des Steinzeit-Bubis Tork, dessen Vater von finsteren Gesellen entführt wurde. Als braver Sohn macht Ihr Euch natürlich auf den Weg durch rund ein Dutzend Levels, um Euren Erzeuger zu befreien. Zu Beginn schlagt Ihr Euch hüpfend sowie mit Schlag- (Keule) als auch Wurfwaffe (Stein-Bolos) durch die angestammte Zeit-Epoche und macht feindselige Dinos und Höhlenmänner platt. Später treibt Ihr Euch in mittelalterlichen Schlössern herum und reist schließlich in die Moderne, wo roboterverseuchte Stahlkonstrukte erkundet werden. Habt Ihr genug Schurken vermöbelt, verwandelt Ihr Euch auf Knopfdruck zeitweilig in eine von drei Tierformen und sorgt für zusätzlichen Rabatz.

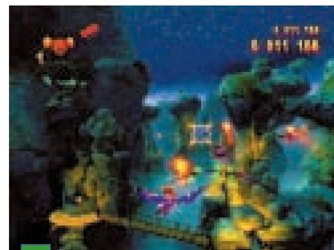
Déjà-vu

Grafisch macht das Abenteuer einen guten Eindruck, besonders die stilvollen Landschaften gefallen mit nettem Design. Als Ärgernis zu verbuchen ist die eingeschränkte Kameraführung, die Euch regelmäßig das Sichtfeld unnötig begrenzt. Sieht man von wenigen Flug- und Bossabschnitten ab, wiederholt sich das Geschehen allerdings schnell: Die Gegnertypen fallen in allen Epochen sehr ähnlich aus und unterscheiden sich letztlich nur optisch – das Feintuning von Vollpreiskollegen fehlt eben doch.

Letztlich erweist sich "Tork: Prehistoric Punk" als grundsolider, hübscher Genrevertreter, der wenig falsch, aber auch nichts herausragend macht: Für den kleinen Preis lohnt sich ein Kauf. *us*


XB Immer feste drauf: Allerdings lässt sich nicht jeder dicke Brocken wehrlos verprügeln, oft müsst Ihr möglichst flott von hinten angreifen.


XB In der Zukunft flitzt Ihr u.a. über rollende Güterzüge hinweg.


XB Dem ersten Obermotz 'Red Boran' tretet Ihr im Luftkampf gegenüber.


XB In Eurer Yeti-Form fegt Ihr per 'Tier-Smart-Bomb' den Bildschirm leer.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	-
Online	-

Entwickler: Tiwak, Kanada
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

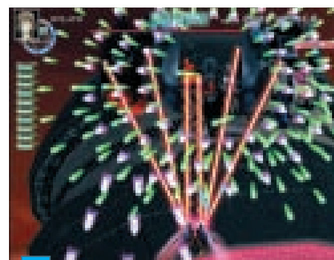
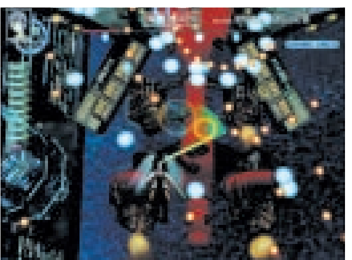
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ Pr. Scan, Soundtrack

Tork: Prehistoric Punk
Xbox – 71% Spielspaß

Gelungene Hüpferei ohne große Macken oder Besonderheiten: dank netter Optik lohnenswert.

Chaos Field

Milestones neuste Weltraumschlacht sieht auf den ersten Blick wie ein klassischer Vertikal-Shooter aus. Doch in gängige Ballerei-Klischees lässt sich "Chaos Field" nicht pressen. Denn das knallbunte Schussgefecht ähnelt dem bewusstseinserweiternden "Rez" ebenso wie Capcoms "Giga Wing". Zu Beginn wählt Ihr einen von drei grundverschiedenen Charakteren: Der aufstrebende Hal steigt in sein Insekten-Schiff, welches mit einer blauen Projektile spuckenden Kanone ausgerüstet ist. Guru Jinn setzt dagegen auf die zerstörerische, jedoch langsame Bombenwaffe des 'Fake Yellow'-Gleiters. Für Anfänger eignet sich schließlich die kecke Ifumi mit ihrem 'Flamed Red' Flugschiff. Letzteres verfügt über einen lila-roten 'Truxton'-Laser, der sich an des Gegners Schwachstelle klammert. Daneben verfügen alle Fluggeräte über den 'Ich-mach-den-Weltraum-vor-gegnerischen-Projektilen-sicher'-Wischer – nur violette Schüsse der überdimensionalen Gegner erreichen dann noch das zerstörbare Zentrum Eures Raumschiffs. Zuletzt sammelt Ihr fleißig Meta-Kugeln, die bei Gebrauch ein kurzfristiges Schutzschild aufbauen. Erwartet nicht komplizierte Gegnerformationen, denn diese gibt's schlichtweg nicht: Stattdessen bekämpft Ihr gewaltige Raumgleiter, die ein wahres Kugel-Inferno vom Stapel lassen. Im kosmischen Gefecht unterstützt Euch treibender Trance und stimmiger Ambiente-Sound. Trotz kurzem Umfang ein Geheimtipp für Liebhaber von individuellen All-Ballereien. *rf*



DC Abgefahren: Stimmige Trance-Musik begleitet Euch bei der infernalen Projektil-Schlacht (links). Zum Glück habt Ihr den 'Schuss-weg'-Wischer im Gepäck (rechts).

Genre: Action
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	-
Online	-

Entwickler: Milestone, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Lightgun, Keyboard, Mikrofon
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr.Scan, ProLogic

Chaos Field
Dreamcast – 71% Spielspass

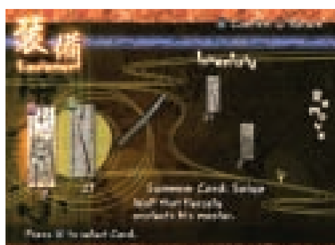
Technisch karge, psychedelische Ballerei mit geistreichen Waffen und pulsierendem Trance-Sound.

Kuon

Konkurrenz für "Resident Evil": Auch "Kuon" lädt Euch ins Zombie-verseuchte Mansion, das Gruselabenteuer spielt allerdings im elften Jahrhundert in Japan und hat gleich drei Helden. Das verängstigte Mädel Utsuki sucht in der Dunkelheit ihren verschwundenen Vater, alternativ wählt Ihr die Exorzistin Sakuya und später auch ihren Meister. Die drei Handlungen beginnen an unterschiedlichen Orten und lüften nach und nach alle Geheimnisse des schaurigen Anwesens.

Auf Eurem Weg durch Garten, Wohnräume und Geheimgänge kann Euch das Abenteuer immer wieder schocken: Wenn Leichen von oben ins Bild fallen und entstellte Kreaturen durch Türen brechen, reißt es Euch gewaltig! Es gibt aber auch einige Längen: Die Hinweise und Dialoge sind sehr karg, auf der Suche nach dem nächsten Event irrt Ihr schon mal ziellos umher. Monster begegnet Ihr mit drei Taktiken: Ihr könnt sie umschleichen, mit der Standardattacke niedermachen oder verzaubern. Dazu beschwört Ihr magische Projektile und monströse Helfer, Wölfe und Spinnen etwa greifen Eure Feinde eigenständig an.

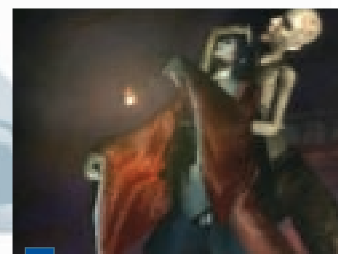
"Kuon" fasziniert Euch mit originellen Facetten: Wenn Ihr sprintet, erkennt Ihr Gegner später, zudem hören sie Euch. Und Eure Schützlinge streiken sogar, wenn sie sich zu sehr fürchten. Die Präsentation kommt aber lieblos und detailarm daher: Sprechende Charaktere bewegen optisch nicht die Lippen, vielerorts ist die vorgegebene Perspektive unspannend oder – noch schlimmer – unübersichtlich. Deshalb verpasst Ihr schon mal eine wichtige Abzweigung: Eine Automap gibt es nicht, stattdessen sucht Ihr Kartenfragmente. *oe*



PS2 Sammelt Schriftrollen, um ihre Zauber auf die Feuerknöpfe zu legen.



PS2 Nicht alles, was von oben kommt, ist gut: "Kuon" ist zwar sehr düster, schockt aber im Gegensatz zu "Alone in the Dark" mit vielen blutigen Szenen.



PS2 Hinterhalt: Schnelle Schnitte versetzen Euch gehörige Schrecken.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: From Software, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Force F., Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✓, Pr. Scan, DTS

Kuon
Playstation 2 – **68%** Spielspaß

Düsteres Grusel-Adventure mit tollen Schockmomenten, aber auch spielerischen Längen.

COMING NOW...

in USA – FEBRUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Champions: Return to Arms	Sony Online	Action	sicher
Death by Degrees	Namco	Action	sicher
Digital Devil Saga	Atlus	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Kessen 3	Koei	Strategie	sicher
Sega Classics Collection	Sega	Oldie-Sammlung	realistisch
Xenosaga 2	Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Brothers in Arms: Road to H. 30	Ubisoft	Ego-Shooter	sicher
Iron Phoenix	Sammy	Action	realistisch
Scrapland	Enlight	Action-Adventure	sicher
Star Fox Assault	Nintendo	Action	sicher

in USA – MÄRZ

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
25 to Life	Eidos	Action	sicher
FIFA Street	Electronic Arts	Sportspiel	sicher
God of War	Sony	Action-Adventure	realistisch
Rise of Kasai	Sony	Action-Adventure	realistisch
Stolen	Hip	Action-Adventure	sicher
Super Monkey Ball Deluxe	Sega	Geschicklichkeit	realistisch
Close Combat: First to Fight	Take 2	Ego-Shooter	sicher
MX vs. ATV Unleashed	THQ	Rennspiel	sicher
Unreal Championship 2	Midway	Action	sicher
Mortal Kombat Deception	Midway	Beat'em-Up	unwahrscheinlich

in JAPAN – FEBRUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Dragon Ball Z 3	Bandai	Beat'em-Up	sicher
Dynasty Warriors 5	Koei	Action	sicher
Sakura Taisen 3	Sega	Strategie	unwahrscheinlich
Shin Megami Tensei 3: Noct. M.	Atlus	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Metal Slug 4	SNK Playmore	Action	sicher
Chaos Field Expanded	Milestone	Shoot'em-Up	unwahrscheinlich

in JAPAN – MÄRZ

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Giga Wing Generations	Taito	Shoot'em-Up	unwahrscheinlich
Growlanser 4 Returns	Atlus	Strategie	unwahrscheinlich
Tekken 5	Namco	Beat'em-Up	sicher
Wild Arms: The 4th Detonator	Sony	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Spikeout Battle Street	Sega	Beat'em-Up	realistisch
Donkey Konga 3	Nintendo	Musikspiel	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich

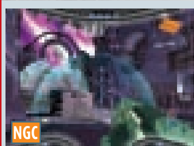
DIE HIGHLIGHTS



Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel



Metroid Prime 2 Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	91%	08/04
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Beyond Good & Evil	90%	12/03

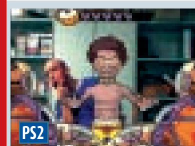
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	93%	05/04
2	Beyond Good & Evil	90%	04/04
3	Prince of Persia: Warrior Within	89%	01/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Resident Evil	90%	10/02

Das Top-Spiel



EyeToy: Play 2 Frischer Wind im Kameraland: Sony glänzt mit innovationen Minispielen für alle.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	EyeToy: Play 2	86%	01/05
2	Dancing Stage Fusion	83%	12/04
3	Sega Superstars	81%	12/04

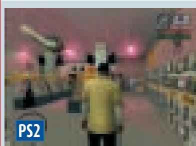
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dancing Stage Unleashed	79%	05/04
2	Puyo Pop Fever	75%	03/04
3	Tetris Worlds	73%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	**Donkey Kong Jungle Beat**	**86%**	neu
2	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
3	Bomberman Generation	80%	01/03

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: San Andreas Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	Gradius 5	87%	11/04
3	Ace Combat: Squadron Leader	87%	neu

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto Doppelpack	91%	03/04
2	Jet Set Radio Future	90%	04/02
3	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	87%	02/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	True Crime: Streets of L.A.	87%	01/04
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Viewtiful Joe	85%	11/03

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Dead or Alive 2	91%	01/01
3	Soul Calibur 2	89%	10/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Dead or Alive 3	89%	04/02
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel



Halo 2 Wo der Masterchief hinballert, wächst kein Gras mehr: Ego-Action im Edelformat.

Ego-Shooter

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
3	Killzone	88%	01/05

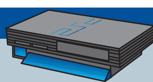
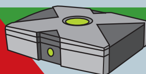
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Halo 2	91%	01/05
2	The Chronicles of Riddick: Escape...	90%	08/04
3	Timesplitters 2	90%	11/02

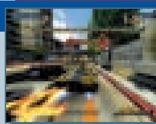
Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
3	James Bond 007: Nightfire	87%	02/03

Technik-Referenzen


Grafik-Highlight



Burnout 3: Takedown

Hersteller: Electronic Arts

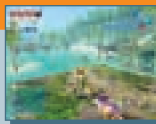
Unglaubliches Tempo, mit Details vollgestopfe Umgebungen und beeindruckende Karambolagen bringen die PS2 zum Glühen.



The Chronicles of Riddick: Escape...

Hersteller: Vivendi

Die Film-Versoftung liefert fantastische Texturen und eine stets hohe Bildrate – zurzeit das grafisch schönste Videospiel!

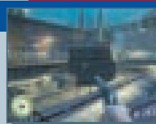


Starfox Adventures

Hersteller: Rare/Nintendo

Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!

Surround-Highlight



Medal of Honor: Frontline

Hersteller: Electronic Arts

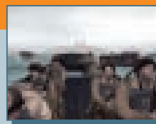
Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.



Halo 2

Hersteller: Microsoft

Wunderbar räumlich klingende Musik und bombastische Soundeffekte vermischen sich zu einem akustischen Feuerwerk.



Medal of Honor: Frontline

Hersteller: Electronic Arts

Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Jump'n'Run

Das Top-Spiel



Super Mario Sunshine Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	01/05

Xbox

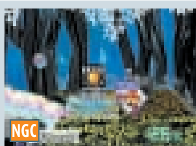
	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Crash Twinsanity	80%	11/04
3	Kao das Känguru: Runde 2	80%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Rollenspiel & Adventure

Das Top-Spiel



Paper Mario 2 Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Der Klempner zeigt, wie sowas klappen kann.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Everquest Online Adventures	85%	03/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Fable	90%	10/04
2	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03
3	The Elders Scrolls 3: Morrowind (GOTY Ed.)	90%	04/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Strategie & Simulation

Das Top-Spiel



Pikmin 2 Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Phantom Brave	86%	neu
2	Disgaea: Hour of Darkness	86%	08/04
3	Fußball Manager 2005	86%	12/04

Xbox

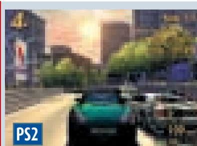
	Spielename	Wertung	Test
1	Fußball Manager 2005	86%	12/04
2	Die Urbz: Sims in the City	84%	12/04
3	Full Spectrum Warrior	83%	08/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Sims brechen aus	86%	01/04

Rennspiel

Das Top-Spiel



Gran Turismo 3 A-spec Der Polyphony-Knüller hält fast drei Jahre später wacker die Pole Position.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 3 A-spec	92%	09/01
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Xbox

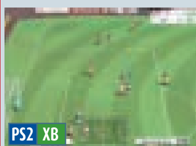
	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Sportspiel

Das Top-Spiel



Pro Evolution Soccer 4 Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 4	93%	12/04
2	ESPN NHL 2K5	91%	02/05
3	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04

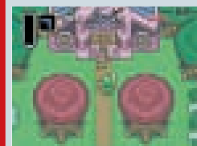
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 4	93%	01/05
2	ESPN NHL 2K5	91%	02/05
3	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04
2	Aggressive Inline	90%	10/02
3	NHL 2005	90%	11/04

Das Top-Spiel



The Legend of Zelda: A Link to the Past Retro-Klassik und superber Mehrspieler-Modus in einem.

Game Boy Advance

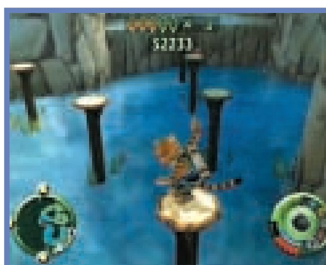
	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the Past	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi	90%	01/04
5	Fire Emblem	90%	08/04
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	87%	01/05
10	Tony Hawk's Underground	87%	02/04
11	Super Street Fighter 2 Turbo	87%	12/01
12	Pokémon Feuerrot & Blattgrün	86%	10/04
13	Mario Kart Super Circuit	86%	10/01
14	V-Rally 3	86%	09/02
15	Castlevania: Aria of Sorrow	85%	06/03

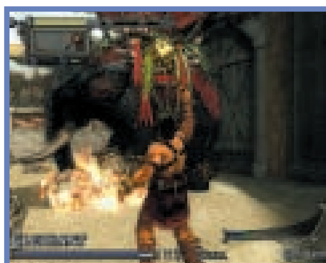
TERMINE

NEUERSCHEINUNGEN IM FEBRUAR

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

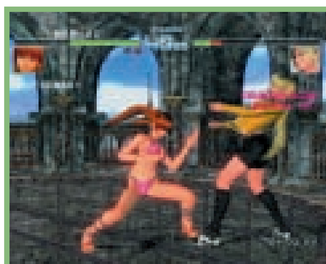






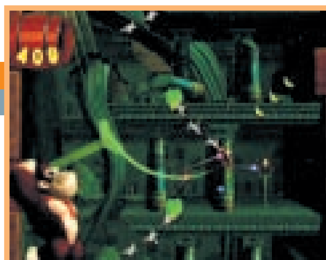
Playstation 2

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Ace Combat Squadron Leader	Namco	Action	23. Februar
Altered Beast	Atari	Action	24. Februar
Astro Boy	Atari	Action	10. Februar
Atari Anthology	Atari	Geschicklichkeit	3. Februar
Blood Will Tell	Atari	Action	17. Februar
Capcom Fighting Jam	Capcom	Beat'em-Up	11. Februar
Constantine	SCi	Action-Adventure	Februar
Legend of Kay	JoWood	Action-Adventure	4. Februar
Megaman X8	Capcom	Action	11. Februar
Mercenaries	Activision	Action	17. Februar
NanoBreaker	Konami	Action	17. Februar
NBA Street V3	Electronic Arts	Sportspiel	17. Februar
Neo Contra	Konami	Action	24. Februar
Operation Air Assault	Midas	Flugsimulation	11. Februar
Phantom Brave	Koei	Strategie	4. Februar
Project Snowblind	Eidos	Ego-Shooter	25. Februar
Rumble Roses	Konami	Beat'em-Up	17. Februar
Samurai Warriors Xtreme Legends	Koei	Action	25. Februar
Shadow of Rome	Capcom	Action-Adventure	4. Februar
SNK vs. Capcom	Flashpoint	Beat'em-Up	11. Februar
Sonic Mega Collection Plus	Atari	Jump'n'Run	3. Februar
Stolen	Hip Interactive	Action-Adventure	28. Februar
Suikoden IV	Konami	Rollenspiel	24. Februar
UEFA Champions League	Electronic Arts	Sportspiel	3. Februar
Yu-Gi-Oh! Kapselmonster Kolosseum	Konami	Strategie	17. Februar



Xbox

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Böse Nachbarn	JoWood	Geschicklickeit	4. Februar
Constantine	SCi	Action-Adventure	Februar
Dead or Alive Ultimate	Microsoft	Beat'em-Up	18. Februar
Demon Stone	Atari	Action	10. Februar
Get on the Mic	Eidos	Musikspiel	Februar
KOTOR 2: The Sith Lords	Activision	Rollenspiel	10. Februar
Mercenaries	Activision	Action	17. Februar
NBA Street V3	Electronic Arts	Sportspiel	17. Februar
Otogi 2	Atari	Action	2. Februar
Project Snowblind	Eidos	Ego-Shooter	25. Februar
Scrapland	KochMedia	Action-Adventure	4. Februar
SNK vs. Capcom	Flashpoint	Beat'em-Up	11. Februar
Stolen	Hip Interactive	Action-Adventure	28. Februar
UEFA Champions League	Electronic Arts	Sportspiel	17. Februar



Gamecube

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Böse Nachbarn	JoWood	Geschicklickeit	4. Februar
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	Geschicklickeit	4. Februar
Mario Power Tennis	Nintendo	Sportspiel	25. Februar
NBA Street V3	Electronic Arts	Sportspiel	17. Februar
UEFA Champions League	Electronic Arts	Sportspiel	3. Februar

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
25 to Life	Eidos	Action	2005
Area 51	Midway	Ego-Shooter	1. Quartal
Bard's Tale, The	Ubisoft	Rollenspiel	Märrz
Big Mutha Truckers 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal
Brian Lara International Cricket	Codemasters	Sport	2. Quartal
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
Champions: Return to Arms	Ubisoft	Action	März
Close Combat: First to Fight	Take 2	Action	April
Cocoto - Kart Racer	Bigben	Rennspiel	1. Quartal
Cocoto - Platform Jumper	Bigben	Jump'n'Run	1. Quartal
Cold Fear	Ubisoft	Action	März
Cold Winter	Vivendi Universal	Ego-Shooter	2. Quartal
Conflict: Global Terror	SCi	Action	3. Quartal
CT Special Forces 4	Flashpoint	Action	1. Quartal
Dead to Rights 2	Namco	Action	2005
Death by Degrees	Sony	Action	11. März
Deep Sea Party	Bigben	Partyspiel	1. Quartal
Destroy All Humans!	THQ	Action	April
Devil May Cry 3	Capcom	Action	24. März
Disney's Winnie the Pooh	Ubisoft	Action-Adventure	März
Emergency Mayhem	n.b.	Geschicklichkeit	n.b.
Enthusia: Professional Racing	Konami	Rennspiel	2005
EyeToy: AntiGray	Sony	Geschicklichkeit	23. März
EyeToy: KMonkey Mania	Sony	Geschicklichkeit	23. März
Fahrenheit	n.b.	Adventure	2005
Fanatastic Four: The Movie	Activision	Action	2005
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
Fifa Street	Electronic Arts	Sportspiel	März
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Fire for Effect	Hip Interactive	Action	1. Quartal
Football Generations	THQ	Sportspiel	2. Quartal
Ghost in the Shell Stand Alone Complex	Atari	Action-Adventure	1. Quartal
Gene Troopers	TKD	Ego-Shooter	4. Quartal
God of War	Sony	Action-Adventure	1. Quartal
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	9. März
Haunting Ground	Sony	Action	29. Aprl
Interview with a Made Man	n.b.	Action	n.b.
Juiced	THQ	Rennspiel	Mai
Killer 7	Capcom	Action	24. Juni
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Rollenspiel	2005
La Pucelle	Koei	Strategie	Mai
Last Job, The	n.b.	Action	n.b.
Lego Star Wars	Eidos	Action	April
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Action-Adventure	März
Midnight Club 3	Take 2	Rennspiel	April
Monster Attack	Bigben	Action	1. Quartal
Monster Hunter	Capcom	Action-Adventure	27. Mai
Mouse Trophy	Bigben	Geschicklichkeit	1. Quartal
Movies, The	Activision	Strategie	2005
MX vs. ATV Unleashed	THQ	Rennspiel	März
NARC	Midway	Action-Adventure	1. Quartal
Nightmare before Christmas	Capcom	Action-Adventure	n.b.
Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Action	2005
Okami	Capcom	Adventure	n.b.
Pariah	Flashpoint	Action	1. Quartal
Pate, Der	Electronic Arts	Action	2005
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Simulation	1. Quartal
Predator	Vivendi Universal	Action	2005
Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Action	1. Quartal
Red Ninja	Vivendi Universal	Action	2005



MAN!AC extended

GESTERN · HEUTE · MORGEN

Interview: Tomonobu Itagaki **Features:** Verschmähte Kostbarkeiten, Shopping in Tokio **Next Level:** Fakten zur Xbox 2 **Web-Tipp:** Gespielte Filme **Retro:** Commodore Amiga, Retro-Quiz **Retro-Anzeige:** Rick Dangerous

Heft im Heft

Verschmähte Kostbarkeiten

~~59,–~~ ~~29,–~~ 5,–

Endstation Wühltisch: Spiele-Highlights, die keiner haben will, aber jeder haben sollte

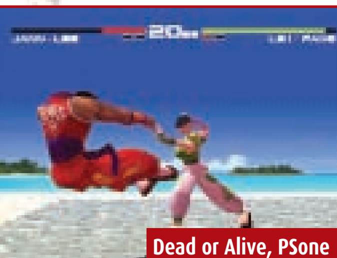
Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.



TOMONOBU ITAGAKI

XTROVERTIERT UND XTRACOOL: MAN!AC IM GESPRÄCH MIT DEM SCHÖPFER VON "DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL" & CO.




Dead or Alive, PSone


Dead or Alive 2, PS2


DoA Xtreme Beach Volleyball, Xbox

Tomonobu Itagaki über "Dead or Alive"

MAN!AC: Seit wann arbeiten Sie bei Tecmo?
Ich begann 1992, ein Fußball-Spiel war mein erstes Projekt.

MAN!AC: Wann und wie entstand das Konzept zu "Dead or Alive"?
Zu dem Zeitpunkt, als es bei Tecmo kriselte. Wir waren nicht sehr bekannt und das Finanzielle alles andere als auf gesunden Füßen. Das Management wollte ein Spiel im Stil von "Virtua Fighter" haben, nur besser. Das Timing war entscheidend: Wäre "Gran Turismo" um diese Zeit rausgekommen, hätte ich wohl ein ähnliches Rennspiel gemacht.



MAN!AC: Die Version von "Dead or Alive" in "Dead or Alive Ultimate" basiert auf der Saturn-Fassung. Wieso benutzten Sie nicht das Model-2-Original oder die Playstation-Version?
Die Saturn-Portierung war die beste, sie ist mein Favorit. Außerdem war es das erste Spiel, bei dem ich komplett als Producer fungierte – diese Version hat eine besondere Bedeutung für mich.

MAN!AC: Wie gehen Sie an das Design der unzähligen Kostüme und Outfits der "DoA"-Charaktere heran?
Ganz einfach, ich sage den Designern, dass sie viele verschiedene Ideen zu Papier bringen sollen. Dann gebe ich Kommentare zu den Entwürfen ab, welche mir am besten gefallen. Spieler haben Spaß mit den dutzenden Klamotten, es ähnelt ein bisschen meiner Art zu shoppen. Ich kaufe sehr viel auf einmal und später frage ich mich: "Warum habe ich diesen Fummel nur gekauft?"

MAN!AC: Prügelspiele wurden lange als das Genre angesehen, welches besonders gut in den Arcades funktioniert. Die ersten beiden "DoA"-Episoden kamen in die Spielhallen, warum blieb Teil 3 Konsolen-exklusiv? Denken Sie daran, in die Arcades zurückzukehren?
Dafür gibt's drei Gründe. **1. Zeitaufwand:** Man braucht ein Jahr, um einen Spielhallen-Titel zu machen und ein weiteres Jahr, um ihn auf Heimkonsolen umzusetzen. Wenn ich mich dagegen voll auf die Konsolenversion konzentrieren kann, wird das Ergebnis besser. **2. Marktsituation:** Die Lage der Arcades ist im Westen und auch bei uns in Japan alles andere als rosig. Es wäre dumm gewesen, auf eine Spielhallen-Variante Zeit zu verschwenden. **3. Firmenpolitik:** Sega und Namco beispielsweise sind sehr Arcade-orientiert, sie besitzen ja auch ihre eigenen Spielhallen. Sie müssen dafür regelmäßig Nachschub liefern, um die Kassen zu füllen. Tecmo betreibt zwar auch Spielhallen in Japan, aber das Verhältnis zwischen der Arcade-Abteilung und dem R&D-Bereich ist quasi nicht-existent. Sie können kaufen, worauf sie Lust haben. Wir sind nicht verpflichtet, ihnen Spiele zu liefern.

Tomonobu Itagaki über Unterschiede Ost-West

MAN!AC: Sie erkannten als einer der ersten Entwickler, wie wichtig es ist, Spiele für ein internationales Publikum zu machen. Heute lahmt die japanische Spieleindustrie, während die westlichen Märkte auf der Überholspur sind. Welche Gründe hat dies und was sollten die fernöstlichen Entwickler machen, um sich wieder zu stabilisieren?
Das Gute an Japanern ist, dass sie hart arbeiten können und ihre Bedürfnisse kennen. Heute vergessen viele diese 'Basistugenden'. Die meisten realisieren nicht, wer sie sind. Zudem mangelt es an



Steckbrief

Name:	Tomonobu Itagaki
Alter:	37 Jahre
Position:	Leiter von Team Ninja



Softographie (Auswahl)

Dead or Alive Serie
div. Systeme, 1998-2004

Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball
Xbox, 2003

Ninja Gaiden
Xbox, 2004






Dead or Alive Ultimate, Xbox



DoA Xtreme Beach Volleyball, Xbox

den Fähigkeiten. Ich glaube, dass die Art und Weise wie Japaner ausgebildet werden, eine Mitschuld hat. Viele haben ihr Selbstvertrauen verloren, ähnlich wie die Deutschen zurzeit. Doch deren Ausbildungsniveau ist äußerst hoch. Im Vergleich dazu ist unser japanisches Bildungssystem nicht konkurrenzfähig. Die meisten Spieleentwickler wollen das nicht wahrhaben und würden es auch nie aussprechen. Ich tue das aber, weil ich Spiele liebe und gerne einen Aufwärtstrend sehen würde.
Es wurden viele Bücher geschrieben über die Spieleentwicklung, einige meiner Mitarbeiter lesen solche Schmöker. Als ich diese bei uns im Büro fand, war ich überrascht. Ich sagte zu meinen Leuten, wenn sie Inspirationen brauchen, dann sollen sie Geschichtsbücher lesen – die bringen ihnen mehr. Sie sollten sich auch anschauen, wie Spiele wie Poker, Black Jack oder Backgammon funktionieren.

MAN!AC: Sind Sie zufrieden damit, wie "Ninja Gaiden" ankam?
Es war unser erstes Action-Spiel, ein knallhartes noch dazu – dessen sind wir uns bewusst. Trotzdem ist es gut gelaufen, ich bin zufrieden. Allerdings gibt es noch Spielraum für Verbesserungen. Bei der deutschen Version haben wir einige Details überarbeitet – Köpfe können nicht mehr abgeschlagen werden. Ich habe einige Artikel gelesen, die dies kritisieren. Wir wollten aber, dass alle Spieler "Ninja Gaiden" genießen können. Ich finde es nicht richtig, auf den deutschen Gesetzen herumzuhacken. Aber wenn das Spiel über Download zu kaufen wäre, dann könnte man ja die französische Fassung herunterladen... (lacht)

Tomonobu Itagaki über künftige Projekte

MAN!AC: Tecmo hat in jüngster Zeit einige alte Serien wie "Rygar" oder "Ninja Gaiden" wiederbelebt. Welches Remake würden Sie gerne sehen?
"Tecmo Bowl"! Leider hat uns Electronic Arts mit dem Kauf der NFL-Rechte eine Neuauflage vermiest. (lacht)

MAN!AC: Nach "Ninja Gaiden" gab es sehr viele Spekulationen und Gerüchte über "DoA Code Cronus". Einige exklusive Infos für alle darbenden Fans...?
Hmm... wenn Sie mir genau zugehört haben, wissen Sie, dass ich sehr strategisch denke. "Code Cronus" ist reines Hobby, es passt nicht in die Unternehmens-Strategie. Aber ich kann verraten, dass Kasumi und Ayane darin auftauchen werden.

Tomonobu Itagaki auf die Fragen der MAN!AC-Community

MAN!AC: Wir wissen jetzt, wer der beste Entwickler von Action- und Prügelspielen ist. Wer ist der zweitbeste?
Es gibt viele großartige Entwickler. Aber sie müssen eine Menge leisten: das Management zufrieden stellen, sich permanent weiterbilden usw. Die meisten altgedienten Entwickler legen gar nicht mehr selbst Hand an, man braucht mittlerweile ein Riesenteam für die Software-Produktion. Wir bei Team Ninja arbeiten schnell, da ich als Producer fungiere, im Notfall allerdings auch Planung oder Programmierung übernehmen kann.

MAN!AC: Hier noch einmal nachgehakt. Wieso haben so viele Entwickler-Größen ihre Arbeitgeber verlassen, um unabhängige Firmen zu gründen?
Weil sie mit ihren Brötchengebern nicht mehr klar kamen. Was uns Japaner auszeichnet, ist Teamfähigkeit. Aber das scheinen auch einige vergessen zu haben. Um es mal mit Fußball zu vergleichen: Ich kann hervorragende Mittelfeldspieler oder einen Torwart einkaufen – ohne einen fähigen Kapitän geht jedoch nichts. Die MAN!AC-Leser sollten sich unsere Spiele anschauen: Das ist hochqualitative Arbeit. Dann schaut Euch Titel anderer Hersteller an, sie haben alle Stärken und Schwächen. Wie ich bereits sagte: Du kannst irgendwo einen fähigen Torwart finden, aber der allein macht kein Team! Der Designer des letzten "Mortal Kombat"-Spiels sagte offen zu mir, dass er "DoA 2" sehr mag und einige Ideen übernommen hat. Manche würden das als Kriegserklärung sehen, mich machte es stolz. Es ist schön, für jemanden Inspiration zu sein. Die meisten japanischen Entwickler würden nie zugeben, sich bei anderen Ideen geholt zu haben.

MAN!AC: Sie haben in einem früheren Interview erwähnt, Sportspiele aufgrund der Animationen zu mögen. Nun haben Sie ja gesagt, dass Sie gerne ein neues "Tecmo Bowl" machen würden. Können wir auf weitere Sportspiele von Tecmo hoffen?
Ich möchte definitiv eins machen, Electronic Arts hat ein "Tecmo Bowl" aber in weite Ferne gerückt. Apropos EA und ihr kürzliches Geschäftsgebaren: Bei Tecmo ist finanziell alles im Reinen, es braucht sich also keiner Sorgen machen, dass uns EA schluckt (lacht). Wie wäre es aber mit einer Tennissimulation? Sie müsste natürlich anders aussehen als "Top Spin" oder "Virtua Tennis".

MAN!AC: Gibt es eigentlich einen speziellen, komplexen Algorithmus für die Brustphysik in den "Dead or Alive"-Episoden?
Ich kenne jemanden, der sich mit solchen wichtigen Fragen beschäftigt: er ist allerdings Akademiker, kein Spieledesigner. Team Ninja kann sich nicht mit ihm und seinen Forschungsergebnissen messen (lacht). Im Ernst: Wir streben nach Schönheit, nicht nach Realismus. Wenn es realistisch, aber nicht schön ist – was hat es dann für einen Sinn?

Das Interview führten Heidi Kemps und Hasan Ali Almaci.



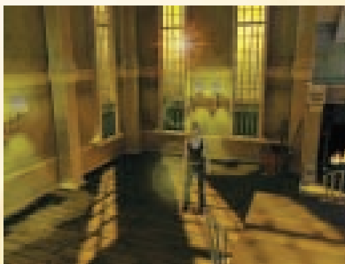
Zehn spontane Antworten auf...

1. **Sie tragen eine Sonnenbrille, weil...** ich nicht will, dass die Leute bei Spielen wie Poker meine Gedanken lesen. Zurzeit trage ich jedoch eine Geschäftssonnenbrille, Sie können meine Augen sehen.
2. **Ihr Lieblings-Charakter in "DoA" ist...** Kasumi.
3. **Sie sind ins Videospielgeschäft gekommen, weil...** ich Schriftsteller werden wollte, aber dazu kein Talent hatte. Ich hätte auch Profiglücksspieler werden können, aber meine Familie und meine Freundin hielten mich davon ab.
4. **Spieler, die "Ninja Gaiden" zu schwer finden sind...** Loser. Es gibt immer Gewinner und Verlierer. Gebt einfach Euer Bestes!
5. **Der einflussreichste Spieledesigner aller Zeiten ist...** Ich lasse mich nicht von anderen inspirieren. Allerdings würde ich gerne den Designer von "Wizardry" treffen.
6. **Ich erwarte von der nächsten Konsolengeneration...** Power.
7. **Das erste Spiel, das ich gezockt habe war...** eine Kriegssimulation auf PC. Da ging's um den Krieg zwischen der japanischen und russischen Navy.
8. **Die PS2 ist...** für mich Vergangenheit.
9. **Die Xbox ist...** eine gute Konsole.
10. **Der Gamecube ist...** wie ein Kampfjet, für mich schwierig zu handhaben. Aber meine Kinder spielen oft damit.

Verschmähte

Während sich Megaseller wie "Grand Theft Auto: San Andreas", "Halo 2" oder "The Legend of Zelda: The Wind Waker" millionenfach in den Laufwerken aktueller Konsolen drehen, fristen viele Spiele mit dem besonderen Etwas ein Schattendasein. Meist endet jene Software-Spezies zu Unrecht frühzeitig auf dem Fachmarkt-Wühltisch oder im Internet-Auktionshaus. MAN!AC bricht auf den folgenden Seiten ein Lanze für diese alles andere als vom Aussterben bedrohte Art und präsentiert Euch die lohnenswertesten Exemplare.





Schaurige Zeitreise: "Eternal Darkness" gefällt mit exzellenter Atmosphäre.

Eternal Darkness
Nintendo • Gamecube

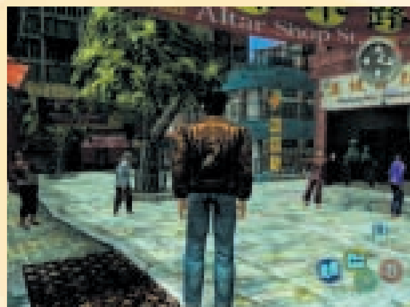
Das Banale: Oberflächlich betrachtet ist "Eternal Darkness" nur ein weiteres Horror-Spiel, irgendwo angesiedelt zwischen "Resident Evil" und "Silent Hill". Zudem kommt Silicon Knights' Schauermär nicht mal besonders hübsch oder edel daher, die N64-Wurzeln sind auf dem Gamecube deutlich zu sehen.

Das Besondere: Nichtsdestotrotz fasziniert das Gruselabenteuer mit einer spannenden Story, zahlreichen perfekt platzierten Schockmomenten, klasse Surround-Sound sowie dem genialen 'Verstand'-Feature. Letzteres lässt Euch regelmäßig an Euren Sinnen zweifeln, z.B. wenn Euer digitales Alter Ego zu schrumpfen beginnt, sich die Stummschaltung am Fernseher ohne Euer Zutun aktiviert oder Euch ein Textfenster mitten in einem entscheidenden Kampf auffordert, das Pad wieder anzuschließen – Panikattacken garantiert!

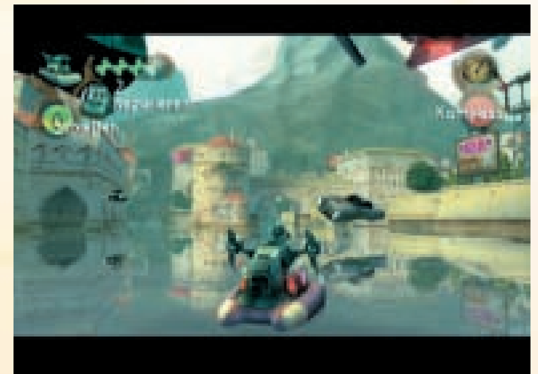
Shenmue 2
Sega • Dreamcast, Xbox

Das Banale: Wer "Shenmue 2" nur einen kurzen Blick widmet, wird kaum verstehen, was den tatsächlichen Reiz von Yu Suzukis Action-Adventure-Epos ausmacht. Der zähe Einstieg, die mittlerweile überholte Optik sowie eine oftmals gemütliche Spielgeschwindigkeit schrecken das Gros der Spieler ab.

Das Besondere: Lässt man sich jedoch ernsthaft auf den grandiosen Cocktail aus Adventure und Beat'em-Up ein, kommt man so schnell nicht aus dem Staunen heraus. Tiefgründige Charaktere, fantastisch choreographierte Prügel- und Action-Einlagen sowie eine überaus liebevoll gestaltete Spielwelt lassen die Zeit wie im Fluge vergehen. Egal ob Ihr einen Bummel in den belebten Gassen Hongkongs unternehmt, einer Diebesbande hinterher jagt oder Euer sauer verdientes Geld am "Out Run"-Automaten in der Spielhalle verzockt – "Shenmue 2" bietet ein unvergleichliches Spielerlebnis.



Viel los: Hongkongs belebter Stadtteil Wanchai ist eine der Spielwiesen, die Ihr auf Eurer Reise durchstreift.



Fantastische Aussicht: Grafisch kommt Ihr bei "Beyond Good & Evil" aus dem Staunen nicht heraus.

Beyond Good & Evil
Ubisoft • PS2, Xbox, Gamecube

Das Banale: Gemeinhin versuchen Spiele aus dem Bereich Action-Adventure, mit fantasievollen Szenarien, exotischen Charakteren und möglichst viel spielerischem Freiraum den Massenmarkt zu überzeugen.

Das Besondere: Mit "Beyond Good & Evil" gelang "Rayman"-Erfinder Michel Ancel ein Action-Adventure, das sich nur mit Superlativen beschreiben lässt. Kinoreife Inszenierung, vorbildliche Synchronisation, herausragende Grafik und stimmige Präsentation, um nur einige zu nennen. Wer mit Protagonistin Jade auf Entdeckungstour geht, bekommt einen Querschnitt unterschiedlicher Spielegenres geboten. "BG&E" vereint klassische Adventure-Kost mit Stealth-Passagen, Renneinlagen und Action-Elementen.



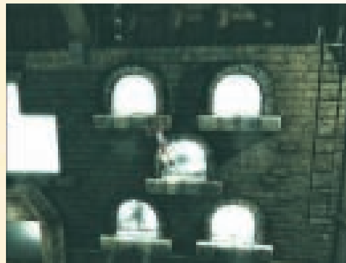
Kostbarkeiten

Ico
■ Sony • PS2

Das Banale: In "Ico" erwartet Euch ein weiteres Action-Adventure, das nicht gerade durch Spannung besticht. Die gelegentlichen wie nervigen Kämpfereien lassen sich meist durch simples Button-Smashing gewinnen. Außerdem müsst Ihr immer Rücksicht auf Eure lahme Gefährtin nehmen. Das relativ kurze Abenteuer ist wirklich nichts für blutrünstige Konsolen-Krieger.

Das Besondere: Der Reiz dieses Adventures eröffnet sich erst auf den zweiten Blick. So sorgt die gigantische Architektur des Burgkomplexes für oftmalige "Wow"-Ausrufe. Das durchdachte Leveldesign bindet die kniffligen Rätsel-Einlagen stimmig ein. So müsst Ihr Kräne bedienen oder schmale Türmchen erklimmen, um Eurer hilflosen Begleiterin den Weg zu ebnen. Die Puzzles sorgen für rauchende Köpfe und ein esoterisches Spielerlebnis, das Seinesgleichen sucht.





▲ In den Tempel-artigen Anlagen lassen sich viele Rätsel nur mit Klettereien meistern.



▲ Cel-Shading brutal: Die Comic-Optik täuscht nicht über das rabiate Spielprinzip hinweg.

XIII
■ Ubisoft • PS2, Xbox, Gamecube

Das Banale: Spielerisch unterscheidet sich "XIII" kaum von anderen Vertretern des Ego-Shooter-Genres, bietet der Titel ebenso zahlreiche Mordinstrumente wie ausgefuchste Gegner. Auch die Story um einen Amnesie-geplagten Geheimagenten präsentiert sich alles andere als außergewöhnlich.

Das Besondere: Die erfrischende Comic-Inszenierung rettet den Ego-Shooter aber vor der Gewöhnlichkeit und bescherte "XIII" frühzeitig einen Platz auf dem Wühltisch. Ein Schicksal, dass der ansprechende Zeichentrick-Shooter nicht verdient hat. Genial setzt Ubisoft Distanz-Kills mit Splitscreen-Einblendungen in Szene und illustriert comictypisch Lautmalereien wie Todesschreie und Explosionen.

Ikaruga
■ Treasure • Dreamcast, Gamecube

Das Banale: Früher magnetische Anziehungspunkte in den Arcaden weltweit, verpassten traditionelle Vertikal-Shooter bereits vor Jahren den Anschluss an den Massenmarkt. Da "Ikaruga" genau in diese Kerbe schlägt, wäre es folglich ein Leichtes, das Treasure-Machwerk als allzu kurzen Retro-Ballerspass für Zwischendurch abzutun.

Das Besondere: Nach kurzer Zeit entpuppt sich die Raumschlacht als perfekt durchgestyltes Meisterwerk. Das Kernstück bildet das revolutionäre Schwarz-Weiß-Feature: Im Sekundentakt wechselt Ihr die Polarität Eures Schutzschildes und absorbiert so Unmengen feindlicher Projektile, die in heller und dunkler Form auf Euch einstürmen. Wer einem "Ikaruga"-Profi bei der 'Arbeit' zusehen durfte oder den Demo-Modus betrachtet, wird überzeugt sein – er sollte nur nicht vergessen, die Kinnlade wieder hochzuklappen.



▲ Vertikale Taktik-Ballerei für Puristen: Auf dem Schirm entbrennt ein Feuerwerk – Euer Schild rettet aber oftmals das virtuelle Leben.



◄ Ankunft im Märchenland: Die Tierbewohner nehmen Euch mit offenen Armen in ihre beschauliche Gemeinde auf. Dankt es ihnen mit Geschenken.

Animal Crossing
■ Nintendo • NGC

Das Banale: Beim ersten Antesten wirkt Nintendos Lebenssimulation wie eine putzige Alternative zu "Sims" und Co., allerdings mit deutlich unspektakulärerer Optik und weniger Interaktions-Möglichkeiten. Die typische Nintendo-Rezeptur – niedliches Design, gemächliche Spielgeschwindigkeit – schreckte zudem viele Spieler ab.

Das Besondere: Wer sich jedoch ernsthaft mit "Animal Crossing" beschäftigt, trennt sich so schnell nicht mehr von seiner tierischen Gemeinde. Hausbau, Gartenarbeit, Schatzsuche und Freundschaftsdienste verschlingen unzählige Stunden und bieten spielerischen Hochgenuss. Gemeinsam mit Euren Digi-Freunden erlebt Ihr den Wechsel der Jahreszeiten, feiert Weihnachten, Neujahr und Geburtstag oder besucht mit Eurem Charakter via Memcard Städte anderer Zocker. GBA-Besitzer unternehmen gar eine Reise zur Animal-Insel.



► "Rez" steht als Musterbeispiel für Tetsuya Mizuguchis Spezialität: Simple Grundkonzepte durch fantastische Präsentation zu kleinen Kunstwerken zu veredeln.

Rez
■ Sega • Dreamcast, PS2

Das Banale: Wenn heute geballert wird, dann bitte brutal und möglichst in Ego-Ansicht. Klassisch angehauchte Shooter stehen dagegen auf dem Abstellgleis, wie auch "Rez" mit seinem 'Zielkreuz-und-fixe-Flugbahn'-Prinzip der alten "Panzer Dragoon"-Serie feststellen musste.

Das Besondere: Wie das ebenfalls von UGA entwickelte "Space Channel 5" war das ästhetische Action-Kunstwerk zu ambitioniert für die Massen. Die Verquickung von geradlinigem Ballern mit psychdelischer Grafik und Sound, die von Euren Aktionen unmittelbar beeinflusst werden, versetzt aufgeschlossene Zocker in einen Rausch: Faszinierende Landschaften, bombastische Endgegner und hypnotische Synthie-Musik sorgen für ein ganz besonderes Spielerlebnis.



Damals harmloses Gimmick: Michael Jacksons tänzerische Gastauftritte in beiden "Space Channel 5"-Teilen.

Space Channel 5 Part 2

■ Sega • Dreamcast, PS2

Das Banale: Musikspiele sind hierzulande ohnehin meist kaum an den Spieler zu bringen, da hat es ein schräges Produkt wie "Space Channel 5 Part 2" noch schwerer. Schon der Vorgänger litt unter mangelndem Erfolg, die breite Masse interessierte sich einfach nicht für einen im Grundkonzept simplen Geschicklichkeitstest, der zudem ziemlich kurz ausfällt.

Das Besondere: Was an Umfang fehlt, machen die Abenteuer der quirligen Weltraum-Reporterin Ulala an Stil und Charme locker wett. Als Musterbeispiel japanischer Designkunst brillierte die skurrile Tanzerei mit 60er-Jahre-Charme in bester "Austin Powers"-Verwandschaft durch krachige Farben, witzige Charaktere und vor allem einem tollen Soundtrack. Wer bei den flotten Swing-Knallern nicht fröhlich mitwippt, braucht einen Termin beim Ohrenarzt.



It's viewtiful! Stylisch, innovativ und erfolglos – Helden von heute.

Viewtiful Joe

■ Capcom • PS2, Gamecube

Das Banale: Was mag die Verantwortlichen bei Capcom da nur geritten haben, auf einer Next-Generation-Konsole mit übermächtiger Polygon-Power ein zweidimensionales Action-Spiel mit Cel-Shading-Comic-Optik und hammerhartem Schwierigkeitsgrad zu entwickeln? Die spinnen, die Japaner!

Das Besondere: Und tatsächlich, die Schöpfer von "Viewtiful Joe" haben tatsächlich herumgesponnen und einige der pfiffigsten Spielideen auf die Disc gepackt. Ob Zeitlupen-Modus, Mach-Geschwindigkeit oder Zoom-Funktion – Joes Bildschirmkünste zaubern nicht nur ein künstlerisch wertvolles Grafikfeuerwerk auf die Glotze, sie sind auch Garant und Aufhänger für innovative Rätseleien. Nur wer die Fähigkeiten des coolen Helden clever nutzt, sieht das Ende des bildgewaltigen Abenteuers – zumindest in der vor kurzem erschienenen PS2-Umsetzung des Gamecube-Originals. Denn dort entschärfte man den überzogenen harten, an selige Spielhallen-Tage erinnernden Schwierigkeitsgrad. Genutzt hat es schlussendlich wenig: "Viewtiful Joe" liegt eines Superhelden unwürdig wie Blei in den Regalen.



Da schaudert der Ordnungshüter: Ohne Schneeketten geht's mit Karacho übers Eis.

Shox

■ Electronic Arts • PS2

Das Banale: Auf den ersten Blick ist "Shox" nichts weiter als eine simple Arcade-Raserei, die weder durch trendige Tuningmaßnahmen noch durch Edel-Aufmachung auf sich aufmerksam macht. So ging das flotte Rallyevergnügen in der Fülle der massentauglichen PS-Raser wie der "Burnout"-Serie oder "Need for Speed Underground" gänzlich unter.

Das Besondere: Ähnlich wie "Out Run 2" will der EA-Titel aber weder durch riesigen Umfang noch durch hohen Realismus auffallen. Flüssige Optik, ein driftlastiges Fahrverhalten und spektakuläre Sprünge sollen schlicht und ergreifend kurzweilige Rennspielkost bieten und Spaß machen. Zudem lockt den Spieler die Gier nach hart umkämpften Goldabzeichen in allen Streckenabschnitten immer wieder vor den Schirm.





Zwei Charaktere, zahllose feine Zufallsdungeons und Städtebau für Fantasy-Architekten: "Dark Chronicle" hatte eine Menge zu bieten, nur der große Name fehlte leider.

Dark Chronicle

■ Sony • PS2

Das Banale: Als reines Rollenspiel nach "Final Fantasy"-Art zu actionlastig, für Freunde von "Champions of Norrath"-Dungeon-Metzeleien viel zu komplex, fand die auf den ersten Blick wenig zugängliche Genremischung keine ideale Zielgruppe und blieb entsprechend erfolglos.

Das Besondere: Wer sich mit Level 5s Fantasy-Epos beschäftigt, entdeckt einen Quell an selten gefundener Langzeitmotivation. Motivierende Story, liebevolle Optik im eigenen Stil und großartiges Design überzeugen zusammen mit der feinen Verquickung von einfacher Aufbau-Sim und spannender Höhlenerforschung. Zahllose aufzuspürende Nebenbeschäftigungen wie Angeltrips, skurrile Golf-Ableger oder Monster-Sammelei rücken das Abenteuer qualitativ in den Dunstkreis von Nintendos "Zelda"-Serie.

Jet Set Radio Future

■ Sega • Xbox

Das Banale: Bereits die Cel-Shading-Optik machte viele Spieler misstrauisch. Aha, dachten sich wohl die meisten, wieder mal ein Trendsport-Spiel mit jeder Menge Tricks und Prüfungen, nur diesmal mit gewöhnungsbedürftiger Comic-Optik.

Das Besondere: Doch weit gefehlt. "Jet Set Radio Future" merzte beinahe alle Fehler des ambitionierten Dreamcast-Vorgängers aus und begeisterte mit gigantischen Arealen, knallbunten Texturen und klasse Soundtrack. Die wilde Graffiti-Hatz konnte mit rasantem Spielablauf, abwechslungsreichen Renn- und Geschicklichkeitseinlagen und den wohl längsten Grinds der Videospielgeschichte wertvolle Prozentpunkte und einen der begehrten "It's a MAN!AC"-Awards ergattern.

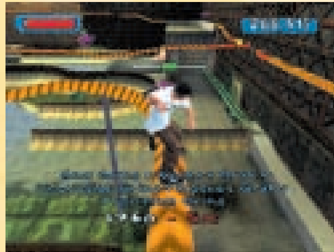
Weg da: Der Pöbel flüchtet, wenn Eure Skate-Helden die riesigen Cel-Shading-Städte unsicher machen.



Nicht-"Tony Hawk"

■ Aggressive Inline, Kelly Slater's Pro Surfer, Wakeboarding Unleashed

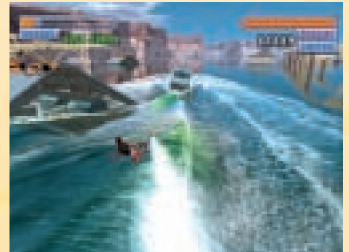
Als das erste "Tony Hawk" 1999 Maßstäbe für das rasch aufblühende Subgenre der Trendsportspiele setzte, konnt noch niemand ahnen, dass das damalige Flaggschiff auch heute praktisch wieder alleine für den Sektor steht. Sprossen nach dem Erfolg des Erstlings zahlreiche mehr oder weniger originelle und gelungene Nachahmer wie Pilze aus dem Boden, setzte schon bald eine Sättigung bei den Käufern ein. Kurioserweise blieb aber der Platzhirsch von allen Krisen verschont: Auch die inzwischen sechste Auflage ist weiterhin so populär und erfolgreich wie eh und je, die zum Teil wirklich hochkarätigen Konkurrenten erlitten dagegen schon vor einiger Zeit schmerzliche Bruchlandungen: So konnte sich der tadellose Rollschuh-Spaß "Aggressive Inline" mit Innovationen schmücken, die prompt auch von "Tony Hawk's Underground" aufgegriffen wurden – beim Acclaim-Produkt interessierte es aber leider kaum jemanden. Dass aber nicht mal Activision selbst das Erfolgsrezept beliebig replizieren kann, beweisen eine Hand voll gescheiterte Versuche, andere Trendsport-Arten zu popularisieren: Sowohl "Kelly Slater's Pro Surfer" als auch "Wakeboarding Unleashed" überzeugten als feuchtfröhliche Wasser-Alternativen zum Skateboardgott mit sehr ähnlichem Konzept und schicker Optik, gingen aber kommerziell im wahrsten Sinne des Wortes baden.



▲ Rollschuh-Phobie? Trendsportler ließen das erstklassige "Aggressive Inline" links liegen.



▲ Wasserscheu? Trotz feiner Wellenoptik und guten Ideen ging "Kelly Slater" baden.

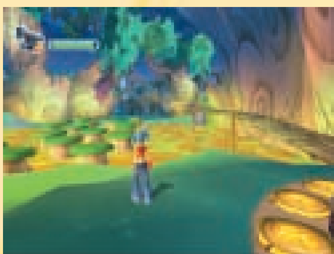


▲ "Wakeboarding Unleashed" war Activisions letzter Nicht-Skateboard-Versuch.

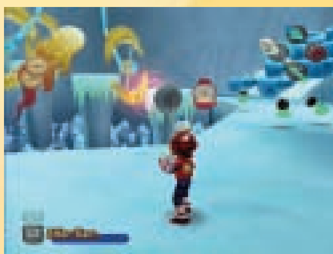
Klassische Hüpfer

■ Klonoa, Ape Escape 2, Kya: Dark Lineage

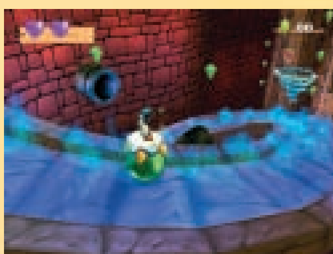
Sie waren Spielspaßgaranten in den 80er- und 90er-Jahren und boten friedvolle Unterhaltung für jung und alt. Doch nun scheint ihr Schicksal besiegelt.
Ihr ahnt wahrscheinlich bereits, um welche Spezies sich diese Klageschrift dreht: klassische Jump'n'Runs. Konnten Mario, Wonderboy oder Sonic in grauer 8- und 16-Bit-Vorzeit noch mit millimetergenauen Sprungpassagen in klar voneinander abgetrennten Levels Euer Herz erobern, scheint das Lebenslicht traditioneller Hüpfer langsam zu erlöschen. Titel wie "Klonoa 2", "Kya: Dark Lineage" oder "Ape Escape 2" stießen mit ausgeklügeltem Leveldesign und innovativen Neuerungen zwar in hohe Spielspaßwertungen vor, dienen aber seitdem in den Händlerregalen als Staubfänger. Im Vergleich dazu wandern Hüpf-Baller-Schleich-Rennspiel-Flug-Mixturen wie "Jak 3" oder "Ratchet & Clank 3" wie geschnitten Brot über den Ladentisch. Also kann der Appell an dieser Stelle nur lauten: Gebt auch den klassischen Hüpfspielen weiterhin eine Chance, denn manchmal ist weniger mehr – auch ohne ständig heißlaufende Wummen und Stealth-Einlagen können gelungene Genrevertreter viel Spaß machen.



▲ Kunterbunte Welten und ein innovatives Wind-Feature machten "Kya" zum Erlebnis.



▲ Die Affen sind los: "Ape Escape 2" bietet urkomischen Hüpfspaß mit Suchtpotenzial.



▲ Der Verkaufskiller Cel-Shading vermieste "Klonoa 2" die verdiente Aufmerksamkeit.

Sport-Referenzen

■ ESPN NBA Basketball, ESPN NFL Football , ESPN NHL Hockey

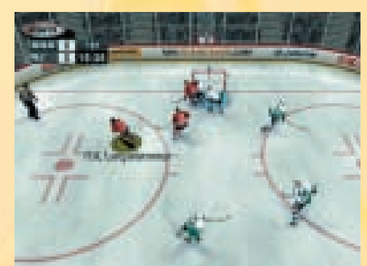
Sega liefert mit der "2K"-Serie kontinuierlich exzellenten Konsolensport, nur um jedes Jahr erneut von der EA-Konkurrenz auf die Verkaufszahlen-Plätze verwiesen zu werden. Bei eingefleischten Fans des US-Sports längst mehr als ein Geheimtipp, fristet die Serie seit Anbeginn zu Unrecht ein Schattendasein. Bereits anno 2000 wurde vor allem "NBA 2K" mit Auszeichnungen und hohen Spielspaßwertungen überhäuft – genutzt hat's leidlich wenig, "NBA Live" erfreut sich weiterhin ungebrochener Beliebtheit.
Kann dieser Prozess bei der Fußballkonkurrenz noch mit deutlichen Lizenzvorteilen und fernsehreifer Präsentation erklärt werden, sieht das Ganze bei Eishockey, Football und Co. anders aus: Sämtliche Originalnamen und -wappen der US-Profiligen sind enthalten. So scheint lediglich das Phlegma des gemeinen Konsoleros als Hauptverdächtiger für die mageren Absatzzahlen stehen zu bleiben, allerdings dürfte die auf unserem Kontinent wenig kontinuierliche Namensgebung (bei den "2K4"-Teilen fehlte grundlos die Jahreszahl) kaum geholfen haben. Doch Sega wäre nicht Sega, wenn man nicht aus Niederlagen lernen und neue Wege ausprobieren würde: Zur 2005er-Auflage werden sämtliche 2K-Sporttitel zum Budget-Preis unters Volk gebracht.



▲ B-Ball at its Best! NBA-Fans schwören seit langem auf Segas Hallensportspektakel.



▲ So gut, dass Platzhirsch Electronic Arts zu Abwehrmaßnahmen griff: die NFL-Auftritte von Sega.



▲ Auch wenn erst dieses Jahr der EA-Thron geknackt wurde: Sega-Hockey war immer stark.

Shopping in Tokio

TOKIO IST DAS MEKKA FÜR VIDEOSPIELER: WER INS RICHTIGE VIERTEL SPAZIERT, FINDET GAME-KAUFHÄUSER, SAMMLER- UND GEBRAUCHTHANDEL TÜR AN TÜR!

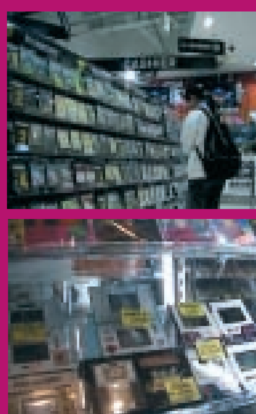
Shinjuku



▲ In Sammlerläden gibt's allerlei Konsolen (oben) und Spiele (unten, hier: SNES) auch ohne Verpackung und Anleitung: Hier fallen Euch haufenweise ausgefallene Stücke in die Hand!



▶ Second-Hand-Ware auf unglaublichen acht Stockwerken: Von Videospielen über Musik-CDs bis hin zu angestaubten Laserdiscs – im Liberty verbringt Ihr Stunden.



▲ Aktuelle Spiele, DVDs und Bücher auf sechs Stockwerken: Das Kaufhaus Tsu Taya hat sich auf Unterhaltung spezialisiert – Ihr findet es direkt gegenüber der Shibuya-Station.

Shibuya

>>> Einmal im Jahr darf ein erlesener MAN!AC-Redakteur nach Tokio fliegen, um etwa Game Show oder Entwickler zu besuchen: Begehrt ist der Trip aber weniger wegen den anstrengenden Messetagen, der anschließende Kaufrausch im Elektronikviertel Akihabara ist das heimliche Ziel der Reise – dafür verlängert man schon mal auf eigene Kosten! Egal ob brandneue oder klassische Videospiele, exotische Handhelds oder Spezialcontroller: Mit gezückter Kreditkarte ersteht Ihr in Tokio die sehnlichsten Träume europäischer Videospielsammler – und zwar von Paletten, aus gigantischen Regalen und Wühltischen! Wenn Journalisten mit Schaum vor dem Mund über 50-Cent-Module herfallen oder sich um den letzten MSX-Computer in Originalverpackung schlagen, ist das natürlich kein schöner Anblick – deshalb wurden die Raubzüge bislang nicht dokumentiert. Aber diesmal haben wir uns zusammengerissen: Begleitet uns in den Videospiel-Olymp!

Wo geht's lang?

In Tokio-City leben acht Millionen Menschen, in diesem Gewusel sind Gameshops leicht zu übersehen. Startet beim Hauptbahnhof, dann ist's kein Problem: Die in allen Plänen grün markierte Yamanote Line fährt Euch im Kreis direkt zu den Einkaufszentren. In 'Electric Town' Akihabara gibt's natürlich die meisten Spieleläden, Ihr findet aber auch Game-Kaufhäuser und Sammlergeschäfte im Einkaufsviertel Shinjuku und dem Vergnügungsareal Shibuya – Ihr zieht einfach eine Fahrkarte und wenige Minuten später findet Ihr Euch mitten im Shopping-Gewimmel wieder.



Neu & in Massen

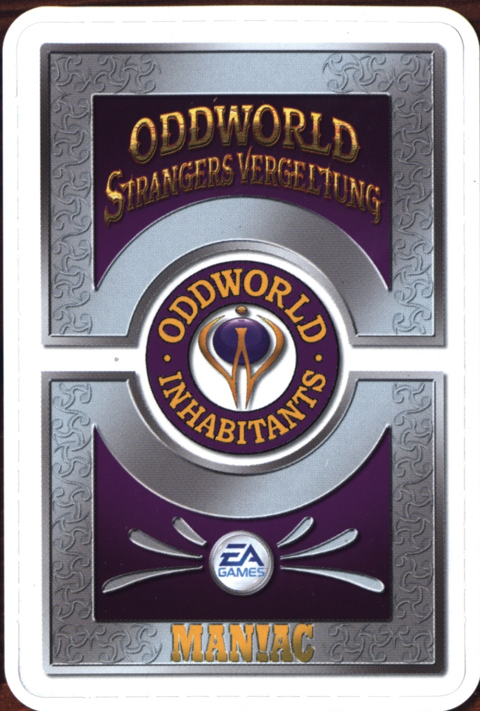
Importspieler zieht es natürlich zuerst in die großen Kaufhäuser und Software-Läden, die stets die neusten Spiele, aber auch ältere Nippon-Exoten wie die "Dragon Quest Kenshin"-Konsole oder Namcos "Taiko No Tatsujin"-Trommel auf Lager haben. Etwa das Shibuya Tsu Taya und die Softmap-Ladenkette verkaufen Spiele auf mehreren Etagen im Supermarkt-Format. Wer sich angesichts der neusten Titel für PS2 und Gamecube nicht entscheiden kann, sucht die 'Ranking'-Regale: Hier sind die Spiele nach Verkaufszahlen geordnet. Nur Xbox-Zocker gucken in die Röhre, denn in Japan wird die US-Konsole immer noch belächelt. Zwischen dutzenden PS2-Regalen müsst Ihr das Dutzend Xbox-Spiele richtig suchen. Sparen klappt hier mit Combo-Logik: Wer mehrfach einkauft oder gleich zum nächsten Partnerladen weiterzieht, räumt mit Mitgliedskarte oder Gutscheinen Rabatte ab.

Gebraucht & gecheckt

Nur wenige große Gebrauchthändler wie die Trader-Kette oder das Liberty können sich zentrale Lage und leuchtende Fassaden leisten. Hier findet Ihr gebrauchte Spiele und massig Retro-Ware zu günstigen Preisen. Jedes Spiel und Gerät wurde einzeln inspiziert, ein Etikett verrät Euch den Zustand: Wer sparen will, kann z.B. ein Exemplar mit geknickter Anleitung wählen – japanische Sammler sind in solchen Dingen sehr penibel! Echte Prunkstücke findet Ihr in diesen Großmärkten aber nur selten, vielmehr gängige alte und neue Ware in gutem Zustand: Von NES und PC-Engine bis hin zu PS2 und Gamecube ist alles massig vorhanden. Besorgt Euch einen Flyer und vergleicht die Preise mit denen in den kleineren Gebrauchtläden.

















DAS KARTENSPIEL ZUM SPIEL!

ODDW
STRANGERS

17+ 4 /

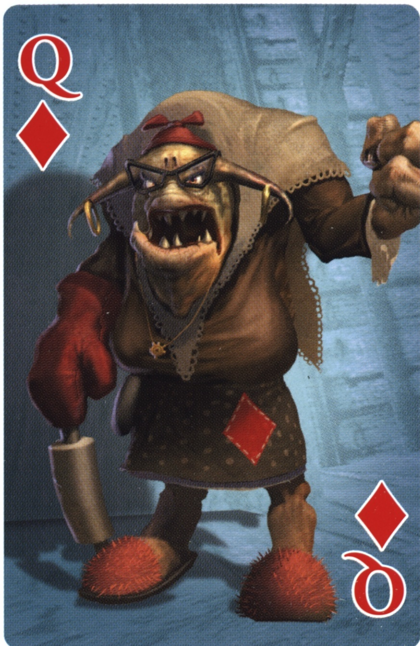
Man braucht ein Spiel mit 32 Karten. Die Zahl der Mitspieler ist beliebig. Eine
Als Grundeinheit legt man vielleicht 10 Cent fest. Da während des Spiels
Das fünf- bis zehnfache ist angemessen. Die Karten haben folgende We

Um am Spiel teilzunehmen, muss man den Grundeinsatz in den Topf zahlen.
zusammen. Nun gibt er dem Spieler und sich jeweils eine Karte. Der Spieler kan
an 21 herankommen, darf diese Marke aber nicht überschreiten. Er kann jederzeit
Dies soll verhindern, dass ein Spieler der 21 Punkte hat und s

Danach spielt die Bank, sie kann den Einsatz jedoch nicht erhöhen
Sind beide Spieler unter 21 Punkte oder hat sich ein Spieler übe
Bei Gleichstand oder wenn sich beide Spieler überkauft haben, wird da

Natürlich kann man bei diesem Spiel auch bluffen. So kann ein Spieler nach
glauben zu machen, er wäre nahe an 21. Dieser überkauft sich dann

© 2005 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved.
Oddworld Stranger's Wrath, Oddworld Strangers Vergeltung, Oddworld Just Got S
of Oddworld Inhabitants in the US and/or other countries. Electronic Arts, EA, E
Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are







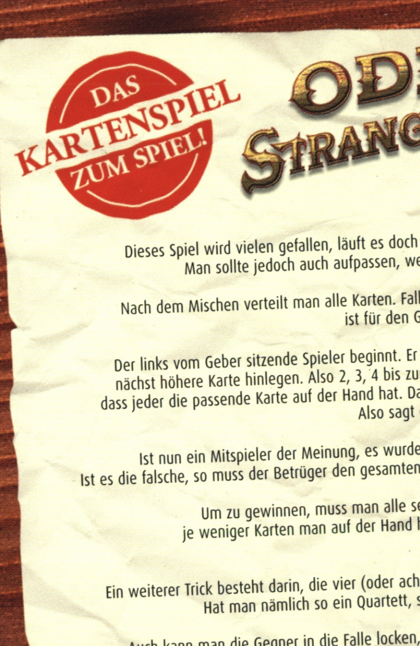












ODDW
STRANGERS

Mog

Dieses Spiel wird vielen gefallen, läuft es doch streng nach dem 1
Man sollte jedoch auch aufpassen, wen man selbst erwis

Nach dem Mischen verteilt man alle Karten. Falls sie nicht aufgehe
ist für den Gewinn nicht entsch

Der links vom Geber sitzende Spieler beginnt. Er legt eine Karte ver
nächst höhere Karte hinlegen. Also 2, 3, 4 bis zum Ass. Dann wiede
dass jeder die passende Karte auf der Hand hat. Da die Karten verdeck
Also sagt er z.B. "König" und

Ist nun ein Mitspieler der Meinung, es wurde gemogelt, dann kl
Ist es die falsche, so muss der Betrüger den gesamten Kartenstapel aufne

Um zu gewinnen, muss man alle seine Karten ablegen
je weniger Karten man auf der Hand hält, empfiehlt es si
sich diesen entspre

Ein weiterer Trick besteht darin, die vier (oder acht) Karten eines Wer
Hat man nämlich so ein Quartett, so kann man jeden

Auch kann man die Gegner in die Falle locken, indem man verzwe
Also so tut, als müsste man sich
In Wirklichkeit hat man die passende und der













ORLD ERGELTUNG

TEIL 2

geln

. Gebot ab: Mogle wo du kannst, aber lasse dich nicht erwischen!
chen will. Ist es der Falsche, so wird man selber bestraft.

, ist dies nicht weiter schlimm. Die Anzahl der Karten auf der Hand
eidend, jedenfalls nicht anfangs.

deckt auf den Tisch und sagt ihren Wert an. Der nächste muss nun die
von vorn. Die Farbe spielt keine Rolle. Natürlich ist es nicht möglich,
t gespielt werden, kann er auch mogeln und eine falsche Karte spielen.
legt in Wirklichkeit eine Neun.

opft er auf den Tisch. Die letzte Karte des Stapels wird umgedreht.
hmen. Ist es die richtige, gehen die Karten an denjenigen, der geklopft hat.

. Da die Mitspieler einen um so öfter "checken" werden,
ch, abzuzählen, mit welchem Wert man an der Reihe ist und
chend aufzubewahren.

es zu sammeln. Dazu kann man den Stapel schon mal freiwillig nehmen.
des Mogelns überführen, der besagten Wert spielen muss.

ifelt nach der unwichtigsten Karte sucht und dann wahllos eine spielt.
entscheiden, welche man wegwirft.
Mitspieler der darauf reinfällt, kassiert den Stapel.

















WORLD
VERGELTUNG

TEIL 2

Blackjack

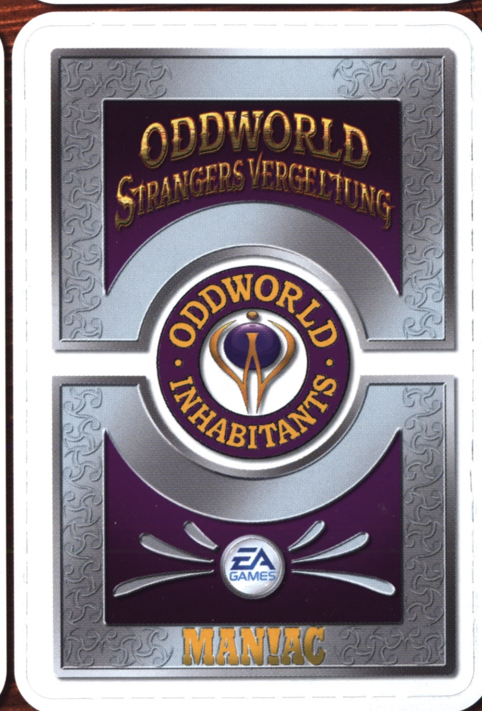
er übernimmt die Stellung der Bank und spielt nacheinander gegen die anderen.
s beliebig erhöht werden kann, sollte man auch eine Obergrenze festlegen.
erte: Ass 11, Zehn 10, Neun 9, Acht 8, Sieben 7, König 4, Dame 3, Bube 2.

Der Bankhalter mischt nun die Karten und legt sie zu einem verdeckten Stapel
nn sich jetzt so viele Karten nehmen wie er will. Dabei soll er so nah wie möglich
t den Spielbetrag erhöhen, muss aber nach dem Erhöhen noch eine Karte nehmen.
sich des Sieges sicher sein kann, noch schnell den Topf ausreizt.

n. Wenn die Karten aufgedeckt werden, gibt es zwei Möglichkeiten:
erkauft, gewinnt der Spieler mit der höheren Punktzahl unter 21.
as Spiel wiederholt. Das bisher eingezahlte Geld bleibt jedoch im Topf.

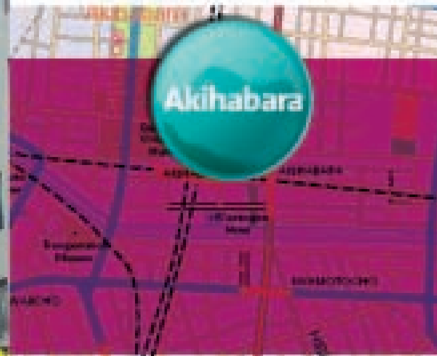
zwei Karten schon die Annahme weiterer verweigern, um dem Bankhalter
vielleicht in der Hoffnung, den Spieler doch noch zu übertrumpfen.





Stranger, and the Oddworld Logo are trademarks or registered trademarks
EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of
the property of their respective owners. EA GAMES is an Electronic Arts brand.



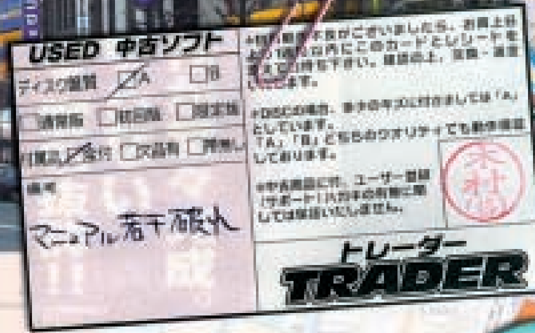




▲ Brandneue Spiele, Konsolen und Zubehör kauft man bei Softmap: Die Ladenkette besitzt in Akihabara gleich eine ganze Reihe von Filialen.



▲ Im Gegensatz zum Kaufhaus sind die Softmap-Räume wie ein Rollenspielkerker arrangiert. In verwinkelten Gassen drängen sich die Käufer zwischen unzähligen Regalen – nur so findet im Spieledschungel jede Cover-Front ihren Platz.



▲ In Gebrauchtläden verraten Etiketten den Zustand von Spielmedium und Handbuch: Wer sparen will, kann etwa Eselsohren in Kauf nehmen.

▲ Freakshops präsentieren besondere Prunkstücke in Glaskästen. Selbst das Fotografieren dieser seltenen Game&Watch-Handhelds von Nintendo ist verboten!

Tokio Station



▲ Auch für gebrauchte Spiele bietet Akihabara eine eigene Ladenkette: Im Trader gibt's auf vier Stockwerken aktuelle und klassische Videospiele sowie Konsolen, DVD-Fans dürfen sich ebenfalls umgucken.

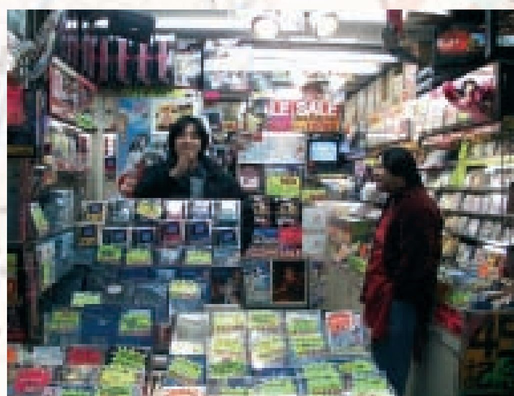


▲ Trader, Liberty & Co. verkaufen vornehmlich mit Originalverpackung: In den umfangreichen Etagen findet Ihr sowohl aktuelle PS2-Spiele (links) als auch klassische Famicom-Titel.

Die echten Schätze lagern nämlich in verwinkelten Sammler- und Freakshops, für die Ihr schon mal Schummergang und Treppenhaus durchquert. Selbst wenn Ihr Japanisch beherrscht, müsst Ihr für manches Schild schon genau hinsehen. Wer allerdings etwa ins Mandarake oder Medialand gefunden hat, glaubt seinen Augen kaum: Bis unter die Decke stapeln sich klassische und neuere Spielkonsolen sowie Zubehör, ein poliertes N64 kostet etwa zwölf Euro und ein Game Boy nur drei. Zwischendrin lassen gigantische Regale mit hunderten Retro-Titeln gerade mal eine Person passieren. Und in den Ecken lagern Waschkörbe mit losen Modulen und Cards, die Ihr schon ab 30 Cent einsacken könnt. Wer es exklusiver liebt, begibt sich zu den Schaukästen: Hier gibt's etwa seltene Game&Watch-Handhelds und original verpackte Odyssee-Konsolen (MAN!AC 11/04) zu respektablen Preisen. Ihr entdeckt aber auch günstigere Kuriositäten, etwa Film-DVDs mit den Obermotzkämpfen und Abspännen berühmter Retro-Spiele – hier möchten Gamefreaks begraben werden.

Straßenläden

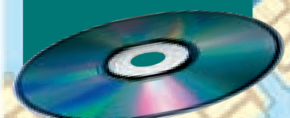
Wer durch die Straßen und Gassen von Akihabara schlendert, stolpert auch über einige Tisch- und Garagenläden mit günstigen Preisen: Hier werden nicht nur Billig-PCs von der Palette verkauft, auch allerlei exotische Videospielware findet sich in den Körben. Neben obskuren Hong-Kong-Produkten entdeckt Ihr aktuelle Games, deren Verpackung aber schon oftmals einige Unwetter überstanden hat. Untersucht das Objekt der Begierde genau, bevor Ihr zuschlagt! *oe*



▲ Erstaunlich günstige Neuspiele, exotische Handhelds und "100-in-1"-Module: Kleine Straßenläden bieten allerlei obskure Ware feil.

Mehr auf DVD!

Ihr wollt Shopping in Tokio live erleben? Unsere Heft-DVD führt Euch durch erlesene Multimedia-Kaufhäuser und Sammlerläden im Mekka der Videospielzunft.

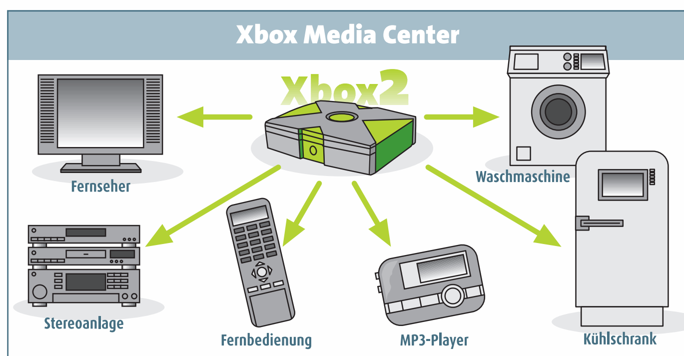


XBOX²

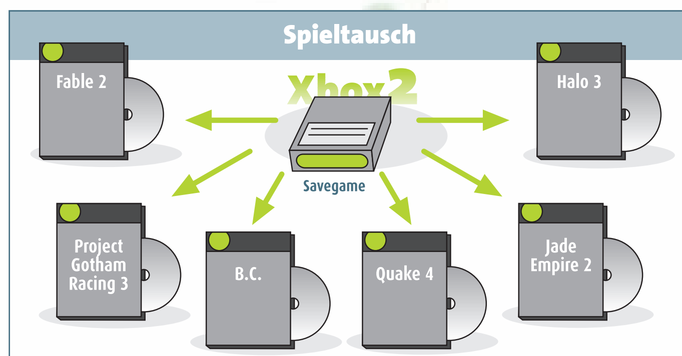
NEXT LEVEL

Gamecube 2 | Playstation 3 | PSP | DS | Xbox 2

Totale Vernetzung



▲ Bei Microsoft soll in Zukunft das Media Center alle Geräte im Haushalt verbinden – die kommende Xbox 2 würde da genau ins Konzept passen.



▲ Interessant: Ein neues Microsoft-Patent für Speichermedien könnte auch die universelle Nutzung von Spielständen zulassen – ein Savegame bzw. Profil für viele Titel.



▲ Nichts war's mit der Xbox-2-Enthüllung – stattdessen zockte Bill Gates "Forza Motorsport" und sorgte für Schmunzler mit allerlei Pannen in seiner Präsentation.

Auf der jährlichen Consumer Electronics Show in Las Vegas Anfang Januar wartete die Videospielgemeinde gespannt, ob Microsoft-Boss Bill Gates in seiner 'Keynote' vielleicht die Xbox 2 ankündigt – schließlich wurde derselbe Termin auch für das Auftreten der ersten Xbox genutzt. Doch in seiner Eröffnungsrede sinnierte der Multimilliardär lieber über das digitale Wohnzimmer (mitsamt vielen Pannen) und spielte mit Conan O'Brien eine Runde "Forza Motorsport" via Xbox Live. Mit keinem Wort erwähnte er die kommende Microsoft-Konsole, dennoch waren zwischen großem Pathos auch einige interessante Fakten herauszuhören.

Xbox im Verbund

Microsoft plant das Vernetzen aller Elektronik-Geräte in Haushalten. So soll der Fernseher mit Stereoanlage oder portablem MP3-Player kommunizieren – natürlich könnte die Xbox 2 genau diese Aufgabe übernehmen. Schließlich ließen sich mit ihr digitales Fernsehen oder Musik via Netzwerkanschluss empfangen, Spiele zocken oder via Internet telefonieren. Steuern kann man dann alle verbundenen Geräte mit einer Universalfernbedienung, dem Handy oder speziellen Armbanduhren.

Auch die Verschmelzung von Settop-Box und PC soll vorangetrieben werden. Die Xbox 2 fungiert also nicht nur als reine Spielekonsole, sondern als Media Center – sprich Empfänger und Versender von Fotos, Musik oder Videos. Die klare Abgrenzung Konsole – PC schwindet bei Microsoft. Für das Großprojekt Komplettvernetzung würde Big M sogar eine fragliche Allianz mit Sony eingehen.

Universelle Spielstände

Daneben lässt Microsoft ein neues Speichermedium patentieren, das bei Videospielgeräten (sprich: Xbox 2) Verwendung findet. Das System enthält neben dem eigentlichen Datenspeicher eine Kontrolleinheit – die Konsole. Dazu kommt ein Management-System, das Dateien und Versionen verwaltet. Aha, und was heißt das? Der Nachfolger eines Spieletitels nutzt zum Beispiel die Speicherstände des Vorgängers. Einen Schritt weiter gedacht: Einmal erstellte Charakterprofile werden von allen Spielen automatisch genutzt. Verschiedene Titel interagieren also mittels patentiertem Speichersystem. Eine weitere Möglichkeit ist der Download von universellen Add-Ons für verschiedene Spiele, die immer neue Herausforderungen inszenieren. Die Xbox 2 benutzt dazu wohl ein portables Speichermedium ähnlich einer Memory Card, um Speicherstände, Spiele und Multimedia-Dateien zu sichern. Eine Festplatte wird im Xbox-Nachfolger damit sehr unwahrscheinlich.

So ist Microsofts Zielsetzung klar: Die Vernetzung heimischer Hardware macht auch nicht vor der Software (sprich: Spielen) halt. Dennoch müssen wir mindestens bis zur Game Developers Conference Anfang März warten, um die Xbox 2 in Aktion zu erleben. *ts*

Next Level-Themen im Überblick:
- Emotionale Spielezukunft [MAN!AC 02/05]
- Xbox mal drei = Xbox Next? [MAN!AC 01/05]
- NextGen-Entwicklung – eine Momentaufnahme [MAN!AC 12/04]
- Ist die Spielewelt reif für PSP? [MAN!AC 11/04]

TECH-TICKER >> +++ **Power hoch 50:** Laut nVidia soll der Grafikchip der PS3 die 50-fache Leistung der PS2 an den Tag legen. +++ **Phantom kommt doch noch?** Laut Hersteller Infinium Labs soll ihre Phantom-Konsole nun im 2. Quartal 2005 in den USA erscheinen. +++ **Pioneer trumpft mit neuem Speichermedium auf:** Der japanische Hersteller kann mittels UV-Laser bereits 500 GB auf optische Speichermedien schreiben. Bis zur Marktreife dauert's aber noch. +++ **Neue Chip-Fabrik:** IBM baut zusammen mit Sony und Infineon eine riesige Halbleiterfabrik mit über 35.000 Quadratmeter, in der wohl auch der Cell-Chip – das Herz der PS3 – gefertigt wird. +++ **Microsoft baut Hardware?** Nur ein Gerücht: Microsoft plant, Xbox-Hardware selbst herzustellen. Neben Grafikchip soll dann auch die CPU intern gefertigt werden. +++ **Xbox 2 auf dem Mac:** Im ersten Quartal werden die finalen Xbox-2-Entwicklerkits ausgeliefert. Diese laufen auf einem Mac G5 Rechner mit einer ATi Radeon R500 Grafikkarte.

:::::: Der MAN!AC Webtipp ::::::

Machinima – Der gespielte Film

File Names Contents Custom

"Halo"-Videos

.:::: Der Master Chief spricht ::::.

http://www.redvsblue.com

Ihr wolltet schon immer mal Regisseur, Schauspieler und Drehbuchautor in einem sein? Den Master Chief endlich mal einen vernünftigen Dialog sprechen lassen? Dann solltet Ihr mal bei **www.redvsblue.com** vorbeischauen. Eine Gruppe kreativer Wirrköpfe publiziert dort schon seit einiger Zeit äußerst spaßige, selbstproduzierte **"Halo"-Videos**. Ermöglicht wird das durch vier verlinkte Xbox-Konsolen, von denen eine als Kamera funktioniert, die einen PC mit Videokarte mit Material füttert. Auf dem Rechner wird das Ganze dann noch mit der entsprechenden Software (im Fall von Red vs. Blue mit Adobe Premiere, After Effects und Audition) editiert – fertig. Die bislang erschienenen 46 Folgen sind zwar jeweils nur etwa fünf Minuten lang, lassen sich dafür aber schnell downloaden und immer wieder ansehen. Nachdem "Halo" den Machern langsam zu eng wird, müssen übrigens mittlerweile die "Sims" für eine neue Serie namens **Strangerhood** herhalten.

Red vs. Blue Website

Strangerhood

www.machinima.de.vu

Academy of Machinima Arts & Sciences

WEB-TIPP

Austin Game Conference

.:::: Videospiel-Film-Regisseur ::::.

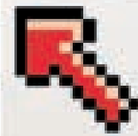
http://www.machinima.org

Die Idee, mit Hilfe von Videospiel-Engines eigene Filme zu basteln, ist nicht neu. Eine wachsende Internet-Community bezeichnet diese Art des Filmemachens als Machinima, abgeleitet vom englischen Machine und Cinema. Das nötige Werkzeug liefern die Spieleentwickler: Ego-Shooter und Rollenspiele mit Level-Editor und Abenteuer-Baukasten sind mittlerweile gang und gäbe – zumindest auf dem PC. Hobbyfilmer brauchen da oft wenig mehr als etwas Fantasie, viel Geduld und ein paar Kumpels, die ihre Computer vernetzen und brav Regieanweisungen umsetzen. Wer lieber auf Nummer sicher geht, scriptet die Handlungen seiner Schauspieler selber, sollte dafür aber auch noch eine Prise technisches Verständnis mitbringen. Gefilmt wird per freier Kamera oder wie bei "Red vs. Blue" aus der Ego-Perspektive eines Mitspielers. Die daraus entstehenden Werke können sich zwar nicht mit hochkarätigen Produktionen wie "Findet Nemo" oder den "Final Fantasy"-Zwischensequenzen messen, sind als alternative Kunstform aber durchaus ernstzunehmen. Immerhin werden Machinima-Werke sogar auf dem Sundance-Filmfestival gezeigt und von der Spielebranche alles andere als belächelt. Auf der **Austin Game Conference** im November 2004 wurden jedenfalls einige der Spiel-Filme gezeigt. Als Dachorganisation der Branche versteht sich die **Academy of Machinima Arts & Sciences**. Eine deutsche Community existiert unter **www.machinima.de.vu** ebenfalls.





AMIGA



FASZINATION AMIGA: DER HIGHEND-TRAUMCOMPUTER DER 80ER SORGTE GERADE ALS SPIELEMASCHINE FÜR FURORE.



Neben dem C64 etablierte sich vor allem ein Heimcomputer als Liebesobjekt: Der passende Name 'Freundin' stammt aus dem Spanischen. Die Geschichte des Amiga beginnt 1982 mit Chip-Guru Jay Miner, der eine neue 16-Bit-Hardware entwickelt – Codename: Lorraine. Die inzwischen in Amiga Inc. getaufte Firma sucht 1984 einen Käufer für die Hardware. Atari bietet eine halbe Million Dollar, wird aber in letzter Minute von Commodore ausgestochen. Schließlich enthüllt der Hersteller den Amiga 1000 im Juli 1985.

Das Gerät bringt endlich Farbe auf heimische Profi-Computer – schließlich kennen Atari ST, PC und auch Apples Mac bis dahin nur schwarz/weiß. Durch seine grafische Spitzenleistung ist der Amiga für Spiele geradezu prädesteniert: Er verfügt nämlich über spezielle 'Custom'-Chips. Diese tragen illustre Namen wie Denise, Agnus oder Paula und sind auf Bildausgabe, Sound oder Datenverarbeitung spezialisiert. Das Betriebssystem 'Amiga OS' bietet sogar echtes Multitasking – und das zehn Jahre vor Windows 95! 1987 folgt das bis heute erfolgreichste Modell: Der Amiga 500, welcher Tastatur, Laufwerk und Computer vereint. Dieser ist die erste Wahl für Zocker, denn größere Modelle sind meist professionellen Zwecken vorbehalten. TV-Stationen und Grafikstudios schätzen das lange Zeit Amiga-exklusive Schnittsystem 'Video Toaster' und die 3D-Software 'Lightwave'. Ende der Achtziger nutzt die Mehrheit der Spiele bereits die 512KB-Speichererweiterung für den A500, sorgte sie doch für beschleunigten Grafikaufbau. Es folgten weitere Hardware-Varianten, aber auch einige Flops wie das CDTV oder die CD32-Konsole. Die Führung in Sachen Computerspiele gibt der Amiga ab Anfang der Neunziger an die immer schneller werdenden Personal Computer langsam aber sicher ab.

Commodore geht 1994 schließlich pleite – seitdem wechselten die Amiga-Rechte ständig die Besitzer. Der Amiga wird vielfach totgesagt, trotzdem hält bis heute eine kleine, aber eingeschworene Community die 'Freundin' lebendig. *ts*



Commodore Amiga 500 im Detail:

CPU-Taktfrequenz:	7,14 MHz
RAM-Speicher:	512 Kilobyte
Datenträger:	3 1/2" Disk mit 880 KByte
Auflösung:	640 x 200 - 640 x 400
Farben:	32 - 4096
Soundkanäle:	4 (2 links, 2 rechts)
Joystick-Ports:	2



Weiterführende Informationen

- www.amiga.org
- www.lemonamiga.com
- www.amigaplus.de
- amiga.emugaming.com
- www.amiga-history.de



Der Amiga 500 etablierte sich als der Traum-Spielecomputer schlechthin.



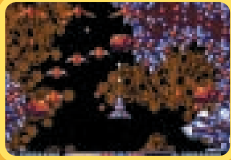


Die 1993 erschienene Amiga-Konsole CD32 konnte wegen beschränkter Hardware nicht mit Playstation & Co. konkurrieren. Der indirekte Vorgänger CDTV, ein CD-Player mit eingebautem Amiga, war seiner Zeit voraus, floppte aber wegen kargem Softwareangebot gewaltig (unten).

Fotos: Gameplan, 2002-2005

Amiga-Ruhmeshalle | Wichtige Entwickler

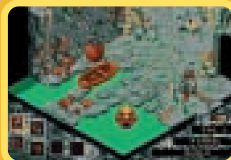




Xenon 2 – Megablast
(1989, Image Works)
Der feine Grafikstil des Ballerepos übertünchte spielerische Schwächen.



Speedball 2: Brutal Deluxe
(1990, Image Works)
Bis heute unerreicht: So spaßig war rauer Zukunftssport nie wieder.

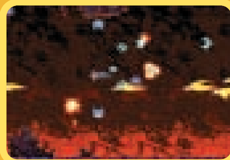


Cadaver
(1991, Image Works)
Das knifflige Action-Adventure glänzte vor allem mit feiner Iso-Optik





Alien Breed
(1991 Team 17)
Als Debüt enstand ein atmosphärischer SciFi-Klon von "Gauntlet".

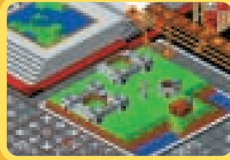


Projekt X
(1992, Team 17)
"Nemesis" lässt grüßen: Am ultra-harten Shoot'em-Up verzweifelten viele.



Worms
(1995, Ocean)
Dank skurrilem Humor und 'Nur noch eine Runde'-Charme noch immer ein Hit.

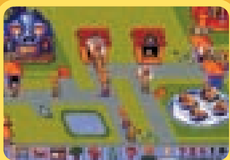




Populous
(1989, Electronic Arts)
Der Vater des Gottspiel-Genres fesselte schon damals Strategen.



Syndicate
(1993, Electronic Arts)
Das düstere Action-Adventure spart nicht mit brutalen Ballereien.



Theme Park
(1994, Electronic Arts)
Hinter der zuckersüßen Grafik verbirgt sich eine knallharte Simulation.





Defender of the Crown
(1986, Mindscape)
Cineastische Präsentation kombinierte sich erstmals mit Action und Taktik.

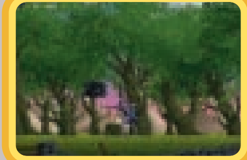


It came from the Desert
(1989, Cinemaware)
Atmosphärische B-Movie-Versoftung und -Persiflage mit Bombast-Optik.



TV Sports Basketball
(1990, Cinemaware)
Licht und Schatten: Die famose Aufmachung sorgte für ewige Ladezeiten.

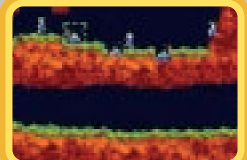




Shadow of the Beast
(1989, Psygnosis)
Böses Omen: Reflections setzte schon damals die Optik über Spielwitz.

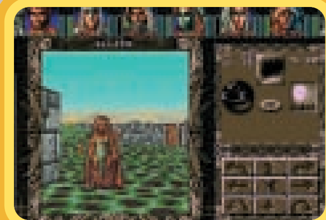


Blood Money
(1989, Psygnosis)
DMA, die 1.: Die "GTA"-Erfinder hatten hier vor allem die Technik im Blick.



Lemmings
(1990, Psygnosis)
DMA, die 2.: Die Knuddelwuselei setzte Geschicklichkeits-Maßstäbe.

Top 5 | Herausragende Einzeltitel



Ambermoon · 1993 · Thalion
In Thalions Giganto-RPG konnten sich Amiganer an frei begehbarer, texturierter 3D-Optik laben.

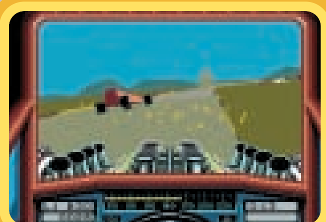


Sensible Soccer · 1992 · Renegade
Der pfiffige Sensible-Software-Kick duellierte sich mit Dino Dinis "Kick Off 2" um den Bolzplatz-Thron.

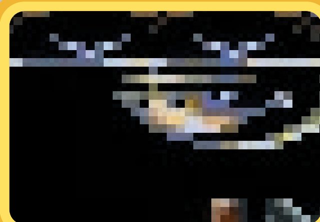




Starglider 2 · 1988 · Rainbird
Argonauts Meisterwerk stellte gleichermaßen Forscher wie Grafik-Enthusiasten zufrieden.



Stunt Car Racer · 1989 · Micro Style
Geoff Crammonds fabelhafte Duellraserei gewann im System-Link zusätzlich an Reiz.

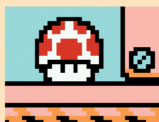


Turrican 3 · 1993 · Rainbow Arts
Factor 5s finaler Amiga-Teil holte nochmal alles aus der betagten Hardware heraus.

DAS GROSSE RETRO-QUIZ

>>> Schon vor der Playstation gab es Videospiele. Wer hinter dieser Aussage eine Sony-Verschwörung vermutet, sollte nicht mehr weiterlesen. Alle anderen freuen sich auf den ultimativen Retro-Check: In dieser kniffligen MAN!AC'schen Herausforderung zeigt es sich, ob Ihr über den richtigen 8- und 16-Bit-Riecher verfügt oder die goldene Zeit der Videospiele nur von sagenumwobenen Geschichten Eures Vaters kennt. Insgesamt gilt es zehn Frage-Blöcke zu lösen, wobei sich diese in je drei unterschiedlich schwierige Problemstellungen unterteilen – für drei richtige Antworten heimst Ihr maximal sechs Punkte ein. Summiert die angehäuften Bewertungseinheiten und vergleicht sie mit den sechs süffisanten MAN!AC-Kategorien – so erfahrt Ihr, welcher Videospiel-Typ Ihr seid (des Rätsels Lösung findet Ihr auf der letzten Extended-Seite 'Retro-Anzeige'). Aber Vorsicht: Schummler werden mit einer Woche 'Früher-war-eh-alles-besser'-Lobhudelei von Raphael bestraft. Allen ehrlichen Zockern wünschen wir viel Erfolg bei der knackigen Retro-Rätselei. *rf* <<<

1. Link würzt eine Suppe gerne mal mit einem magischen Schwammerl und auch in der sonstigen Videospielwelt gelten Fungis als bewährtes Lebewesen. Aus welchen Zocker-Welten stammen folgende Pilze?



1 Punkt
- a) Super Mario Bros.
- b) Super Mario Bros. 2
- c) Super Mario Bros. 3



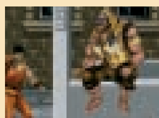
2 Punkte
- a) Castle of Illusion
- b) Quackshot
- c) Duck Tales



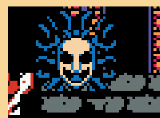
3 Punkte
- a) Congo's Caper
- b) Joe & Mac 2
- c) Blue's Journey

Punkte ____

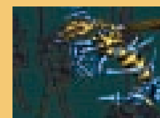
2. In der 8- und 16-Bit-Zeit gehörte die Spezies der Endgegner zum guten Ton. In welchen Spielen machten Euch die unten dargestellten Fieslinge das Leben schwer?



1 Punkt
- a) Double Dragon 5
- b) Final Fight (SNES)
- c) Final Fight Guy (SNES)



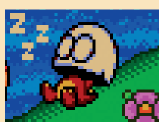
2 Punkte
- a) Kid Icarus
- b) Castlevania
- c) Ghost 'n Goblins



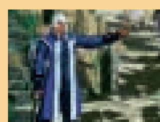
3 Punkte
- a) X-Out
- b) Insector
- c) Insector X

Punkte ____

3. Unzählige Feinde stellen sich Euch in der virtuellen Welt entgegen. Aus welchen Landschaften sind diese herrlichen Exemplare entsprungen?



1 Punkt
- a) Bonk's Revenge
- b) Kid Chameleon
- c) Alex Kidd in the Enchanted Castle



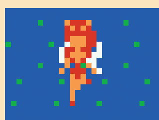
2 Punkte
- a) Samurai Shodown 4
- b) The Last Blade 2
- c) Samurai Shodown 2



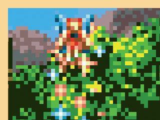
3 Punkte
- a) Mickey und Donald
- b) Mickey Mania
- c) Magical Quest starring Mickey Mouse

Punkte ____

4. Die bezaubernden Feen erleichtern Euch die anstrengende Reise immens. In welchem Universum findet Ihr die unten stehenden Fabelwesen?



1 Punkt
- a) Chrono Trigger
- b) Neutopia
- c) The Legend of Zelda



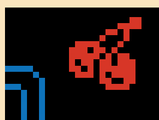
2 Punkte
- a) Golden Axe
- b) Zelda 2: The Adventure of Link
- c) Hook



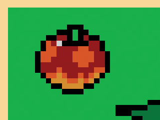
3 Punkte
- a) Wonderboy
- b) Wonderboy in Monster Land
- c) Wonderboy 3 – Monster Lair

Punkte ____

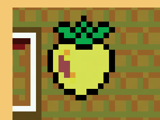
5. Videospielhelden leben gesund: Meist frischt Ihr Eure Lebensanzeige mit Gemüse oder zuckersüßen Früchten auf. Letztere Leckereien findet Ihr auch in den drei unten dargestellten virtuellen Welten – aber woraus stammen sie?



1 Punkt
- a) Pac-Man
- b) Bubble Bobble
- c) Snow Bros.



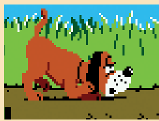
2 Punkte
- a) Sonic the Hedgehog
- b) Taz-Mania
- c) Super Mario World



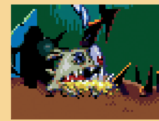
3 Punkte
- a) The New Zealand Story
- b) Rainbow Island
- c) Parasol Stars

Punkte ____

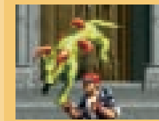
6. Der beste Freund des Menschen? Mitnichten – diese drei Vierbeiner lachen Euch aus oder beißen bevorzugt in den Allerwertesten. Aus welchen virtuellen Hundeschulen sind diese verlausten Viecher entkommen?



1 Punkt
- a) Gumshoe
- b) Duck Hunt
- c) Family Dog



2 Punkte
- a) Earthworm Jim
- b) Toe Jam und Earl 2: Panic on Funkotron
- c) Zool



3 Punkte
- a) Alien Storm
- b) Robo Army
- c) Mutation Nation

Punkte

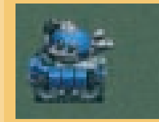
7. Das Glück der Erde liegt auf dem Rücken der Pferde? Nicht für Videospieler – diese setzen sich lieber auf urige Viecher, Kamele oder in das geschützte Innere von Panzern. Wo findet Ihr diese lebenswichtigen Helfer?



1 Punkt
- a) Contra 3: The Alien Wars
- b) Metal Slug
- c) Metal Slug 2



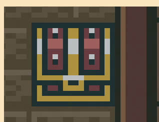
2 Punkte
- a) Golden Axe
- b) Golden Axe Warrior
- c) Gladiator



3 Punkte
- a) Shock Troopers
- b) Shock Troopers: 2nd Squad
- c) Metal Slug X

Punkte

8. Nur selten versteckt sich ein gelenkiger böser Magier in den Schatzkisten – meist findet Ihr hingegen nützliche Gegenstände oder glitzernde Goldtaler. Aber welche Holzkiste öffnet Ihr in welchem Schatzkämmerlein?



1 Punkt
- a) The Legend of Zelda: A Link to the Past
- b) Goof Troop
- c) Final Fantasy 3



2 Punkte
- a) Ghost 'n Goblins
- b) Ghouls 'n Ghosts
- c) Parodius



3 Punkte
- a) Super Ghouls 'n Ghosts
- b) Wardner
- c) Donald Duck starring Maui Mallard

Punkte

9. Wer heute noch 8- und 16-Bit Hard- und Software zu Hause hat, gehört ohne Zweifel zu den Videospiel-Freaks. Welche Hardware oder Accessoires seht Ihr auf den unten abgebildeten Ausschnitten?



1 Punkt
- a) NES Controller
- b) NES Advantage Stick
- c) Sega Arcade Power Stick



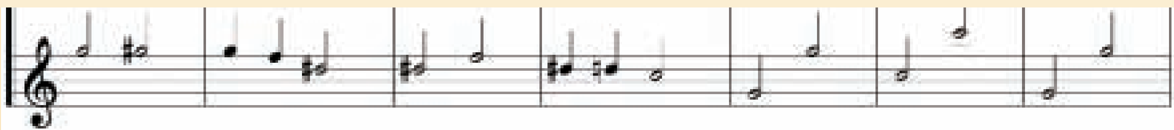
2 Punkte
- a) Sega SG – 1000
- b) Sega Master System
- c) Sega Master System 2



3 Punkte
- a) Sega Game Gear
- b) Atari Lynx
- c) PC-Engine GT

Punkte

10. Bonusfrage Sicherlich habt Ihr schon dutzende Videospiel-Melodien mitgepfiffen – aber zu welchem ritterlichen Abenteuer gehört diese Tonfolge? (Für die Lösung dieses happigen musikalischen Rätsels gibt es fairerweise nur einen Punkt) ____________



Punkte

Gesamtpunktzahl:

Punkte | 0 - 9

Für Dich fängt die Videospiel-Geschichte frühestens mit der Playstation an, und die virtuelle Welt zählt eh nicht zu Deinen Lieblings-Hobbys. Mit Deinem beschämenden 8- und 16-Bit-Wissen solltest Du keinesfalls an einem MAN!AC-Forumstreffen teilnehmen. Tipp: Sofort ein NES und Mega Drive auf eBay ersteigern und zwei Wochen Retro-Urlaub einreichen.

Punkte | 10 - 19

Der glorreiche Heldenkampf zwischen Sonic und Mario ging an Dir vorbei wie Loddas Elfmeter-Verzicht im Fußball-WM-Finale 1990 wegen falschen Schuhwerks. Dein Super NES hast Du darüber hinaus nur als Bücherrücken eingesetzt. Tipp: Kram Deine alten Konsolen vom Dachboden hervor und erkenne, was für ein grandioses Geschenk Dir Deine Eltern damals gemacht haben.

Punkte | 20 - 29

Nein, Bub, Wor, Jimmy und Alex sind nicht die Mitglieder einer neuen Boyband, sondern glorreiche Helden aus dem 8- und 16-Bit-Universum. Ansonsten sammelst Du lediglich Pluspunkte bei Retro-Fans, indem Du ihnen die triumphale Geschichte erzählst, als Du zufällig die Bug-Welt aus "Super Mario Bros." entdeckt hast. Tipp: Kauf Dir eine PC-Engine mit einer Hand voll Toptiteln und erkenne die perfekte Symbiose von 8- und 16-Bit.

Punkte | 30 - 39

Du kramst auch heute noch gerne Dein NES hervor und zockst eine Runde "Castlevania" oder "Metroid". Doch wegen fehlender Importinvestitionen (Stichwort: PC-Engine) und konsequenter Sega-Vernachlässigung (Stichwort: Nintendo versus Sega) hast Du leider zahlreiche Videospielklassiker verpasst. Tipp: Besuche Deinen ehemaligen Nachbarn, mit dem Du Dich damals verkrachst hast (Grund: "Mit jemandem, der ein Master System besitzt, rede ich nicht.") und vereint Segas und Nintendos 8-Bitter an einem heiteren Videospielabend.

Punkte | 40 - 49

Dir macht in puncto Retro-Videospielvergnügen so schnell keiner etwas vor: Fast Dein gesamtes Taschengeld hast Du für Videospiele ausgegeben (der Rest ging für Panini-Sticker drauf). Dein breiter Wortschatz reicht von "A Boy and his Blob" bis "Zoop", und "Cobra Triangle" spielst Du selbstverständlich ohne Slow-Motion-Funktion durch. Zu einem absoluten Profi-Kenner solltest Du aber Dein Gedächtnis ruhig öfters mit 8- und 16-Bit-Perlen auffrischen. Tipp: Fahr raus zu Deinem Opa aufs Land. Dort schließt Du stündlich eine andere 8- und 16-Bit-Konsole an den alten Röhrenfernseher an und genießt im 4:3 Format sowie Mono-Sound Hits wie "Sonic the Hedgehog", "Super Mario Kart" oder "Galaga 88".

Punkte | 50 - 55

Deine Kumpels nennen Dich ehrfürchtig Dr. Retro, und alle je erschienenen Konsolen stehen in der Originalverpackung in Deiner Glasvitrine. Wie es sich für echte Kenner gehört, hast Du jedoch von jeder Videospiel-Hardware noch ein zweites Exemplar, welches ausschließlich zum Zocken genutzt wird. Du hast Videospiele schon seit den frühen 80ern richtiggehend verinnerlicht. So sind für Dich von den 60.000 Gedanken, die täglich Dein Hirn malträtieren, 1.000 verschwendet, weil diese nicht von Videospielen handeln oder mit deren Helden enden. Tipp: Hallo, es gibt auch noch eine reale Welt! Geh mal nach draußen und führe endlich einmal wieder ein Gespräch mit richtigen Menschen.

DAS ABENTEUER BEGINNT:
RICK DANGEROUS, SUPER-HELD UND FREIZEIT-BRIEFMARKENSAMMLER IST IN GROSSEN SCHWIERIGKEITEN UND LEBENSGEFAHR. NUR MIT EINEM ZUVERLÄSSIGEN COLT, EINEM STOCK UND ETWAS DYNAMIT BEWAFFNET, IST RICK IM TIEFSTEN SÜDAMERIKA GESTRANDET.
WIE LANGE ER ÜBERLEBEN KANN LIEGT AN IHNEN.

FIREBIRD

Rushware – Hotline für alle MICROPROSE – Titel: 02101/637575 15.00 - 19.00 Uhr. Montags + Donnerstags

RICK DANGEROUS

FIREBIRD, ROONSTRAßE 5, 6503, MAINZ-KASTEL.
TEL: 06134/22235

© 1989 CORE DESIGN LTD.

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Danos • Schweiz: Thali AG

Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel: 02101/63 75 75 Mo. + Do. 15.00 - 19.00 Uhr

Titel: Rick Dangerous – **Hersteller:** Core Design/Micro Style – **Jahr:** 1989 – **System:** Amiga, Atari ST, C64, CPC, Spectrum

Ein klarer Fall von Imageproblem: Obwohl der kauzige Starforscher im überaus kniffligen Hüpfspiel als knollennasiges Comic-Sprite mit humorigem Charme abgebildet wurde, entschied sich die PR-Abteilung kurioserweise stattdessen für einen uncharismatischen Indiana-Jones-Abklatsch als Werbemotiv.

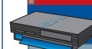
Fragenblock 1: Antwort c) – 1 Punkt, Antwort a) – 2 Punkte, Antwort c) – 3 Punkte / Fragenblock 2: Antwort c) – 1 Punkt, Antwort b) – 2 Punkte, Antwort c) – 3 Punkte / Fragenblock 3: Antwort a) – 1 Punkt, Antwort b) – 2 Punkte, Antwort b) – 3 Punkte
Fragenblock 4: Antwort c) – 1 Punkt, Antwort c) – 2 Punkte, Antwort c) – 3 Punkte / Fragenblock 5: Antwort a) – 1 Punkte, Antwort c) – 2 Punkte, Antwort a) – 3 Punkte / Fragenblock 6: Antwort b) – 1 Punkt, Antwort a) – 2 Punkte, Antwort c) – 3Punkte / Fragenblock 7: Antwort c) – 1 Punkt, Antwort a) – 2 Punkte, Antwort b) – 3 Punkte / Fragenblock 8: Antwort a) – 1 Punkt, Antwort b) – 2 Punkte, Antwort b) – 3Punkte / Fragenblock 9: Antwort b) – 1Punkt, Antwort b) – 2 Punkte, Antwort c) – 3 Punkte / Frage 10: Dargestellt ist die Anfangsmelodie des ersten Levels von "Ghost 'n Goblins".

Red Star, The	n.b.	Action	n.b.
Regiment, The	Konami	Ego-Shooter	2005
Resident Evil 4	Capcom	Action	2005
Resident Evil Outbreak 2	Capcom	Action	2005
Runaway	Bigben	Adventure	1. Quartal
Samurai Combat	Bigben	Action	1. Quartal
Schumacher Kart World Tour	Bigben	Rennspiel	1. Quartal
Scarface	Vivendi Universal	Action	3. Quartal
Shadow Hearts: Covenant	Midway	Rollenspiel	März
Shadow of Rome	Capcom	Action-Adventure	4. Februar
Shaman King: Power of Spirit	Konami	Action	2005
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	März
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	2005
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal
Star Wars: Episode 3	Activision	Action	Mai
Tak 2: Stab der Träume	THQ	Jump'n'Run	März
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Action	März
Tekken 5	Namco	Beat'em-Up	2005
Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Tischtennis Pro	Empire	Sportspiel	1. Quartal
True Crime 2	Activision	Action	2005
TT-Superbikes	Bigben	Rennspiel	1. Quartal
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. April
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adventure	2005
Wanda and Colossus	Sony	Action-Adventure	2005
Warriors, The	Take 2	Action	2005
World Racing 2	TDK	Rennspiel	3. Quartal
Worms 4: Mayhem	Codemasters	Strategie	2. Quartal

Xbox	Hersteller	Genre	Release
100 Bullets	n.b.	Action	2005
25 to Life	Eidos	Action	2005
Advent Rising	Majesco	Action	2005
Area 51	Midway	Ego-Shooter	1. Quartal
Bard's Tale, The	Ubisoft	Rollenspiel	März
Big Mutha Truckers 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal
Brian Lara International Cricket	Codemasters	Sport	2. Quartal
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
Close Combat: First to Fight	Take 2	Action	April
Cold Fear	Ubisoft	Action	März
Cold War	Dreamcatcher	Action	1. Quartal
Conflict: Global Terror	SCi	Action	3. Quartal
Conker: Live & Reloaded	Microsoft	Action	1. Quartal
CT Special Forces 4	Flashpoint	Action	1. Quartal
Dead to Rights 2	Namco	Action	2005
Destroy All Humans!	THQ	Action	April
Doom 3	Activision	Ego-Shooter	1. Quartal
Fahrenheit	n.b.	Adventure	2005
Fanatastic Four: The Movie	Activision	Action	2005
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
Fifa Street	Electronic Arts	Sportspiel	März
Fire for Effect	Hip Interactive	Action	31. März
Forza Motorsport	Microsoft	Rennspiel	April
Gene Troopers	TKD	Ego-Shooter	4. Quartal
Half-Life 2	Vivendi Universal	Ego-Shooter	2005
Interview with a Made Man	n.b.	Action	n.b.
Jade Empire	Microsoft	Rollenspiel	April
Juiced	THQ	Rennspiel	Mai
Kameo: Elements of Power	Microsoft	Action-Adventure	n.b.
King of Fighters Maximum Impact	Flashpoint	Beat'em-Up	Mai
Last Job, The	n.b.	Action	n.b.
Lego Star Wars	Eidos	Action	April
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Midnight Club 3	Take 2	Rennspiel	April
Moto GP 3	THQ	Rennspiel	September
Movies, The	Activision	Strategie	2005
MX vs. ATV Unleashed	THQ	Rennspiel	März
NARC	Midway	Action-Adventure	1. Quartal
Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Action	2005
Oddworld Strangers Vergeltung	Electronic Arts	Action	3. März
Painkiller	Dreamcatcher	Action	1. Quartal
Pariah	Groove Games	Ego-Shooter	1. Quartal
Pate, Der	Electronic Arts	Action	2005
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Simulation	1. Quartal
Pool Paradise	Ignition	Sportspiel	31. März
Psychonauts	Majesco	Action-Adventure	2005
Predator	Vivendi Universal	Action	2005
Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Action	1. Quartal
Red Ninja	Vivendi Universal	Action	2005
Red Star, The	n.b.	Action	n.b.
Republic Commando	LucasArts	Ego-Shooter	3. März
Schumacher Kart World Tour	Bigben	Rennspiel	1. Quartal
Scarface	Vivendi Universal	Action	3. Quartal
Serious Sam 2	Take 2	Ego-Shooter	2005
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	März
Star Wars: Episode 3	Activision	Action	Mai
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	2005
Starship Troopers	Empire	Action	2005
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal
Tak 2: Stab der Träume	THQ	Jump'n'Run	März
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Action	März
Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
True Crime 2	Activision	Action	2005
Unreal Championship 2	Midway	Ego-Shooter	2. Quartal
World Racing 2	TDK	Rennspiel	3 Quartal
Worms 4: Mayhem	Codemasters	Strategie	2. Quartal
WWE Wrestlemania 21	THQ	Sportspiel	April

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Advance Wars: Under Fire	Nintendo	Strategie	2005
Baten Kaitos	Nintendo	Rollenspiel	2005
Cocoto - Kart Racer	Big Ben	Rennspiel	1. Quartal
Cocoto - Platform Jumper	Big Ben	Jump'n'Run	1. Quartal
Cosmo & Wanda: Wenn Elfen helfen	THQ	Action-Adventure	März
Disney's Winnie the Pooh	Ubisoft	Action-Adventure	März
Dragon Ball Z - Budokai 2	Atari	Action	17. März
Fanatastic Four: The Movie	Activision	Action	2005
Fifa Street	Electronic Arts	Sportspiel	März
Geist	Nintendo	Action-Adventure	2005
Killer 7	Capcom	Action	24. Juni
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Mario Party 6	Nintendo	Geschicklichkeit	18. März
Movies, The	Activision	Strategie	2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	2005
Resident Evil 4	Capcom	Action-Adventure	18. März
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	März
Star Fox 2	Nintendo	Action	1. Quartal
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	2005
Tak 2: Stab der Träume	THQ	Jump'n'Run	März
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Action	März
Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. April
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adventure	2005
World Championship Pool	Bigben	Sport	1. Quartal

VERKAUFSCHARTS TOP 5



Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts
2.	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2
3.	FIFA Football 2005	Electronic Arts
4.	Call of Duty: Finest Hour	Activision
5.	EyeToy: Play 2	Sony



Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts
2.	Halo 2	Microsoft
3.	Call of Duty: Finest Hour	Activision
4.	Fable	Microsoft
5.	FIFA Football 2005	Electronic Arts



Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts
2.	Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo
3.	Paper Mario: Die Legende vom..	Nintendo
4.	FIFA Football 2005	Electronic Arts
5.	Donkey Konga	Nintendo



Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Pokémon Feuerrot & Blattgrün	Nintendo
2.	Legend of Zelda: The Minish Cap	Nintendo
3.	Die Unglaublichen	THQ
4.	SpongeBob Schwammkopf Film	THQ
5.	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Dragon Quest 8	Square-Enix	PS2
2.	Metal Gear Solid 3: Snake E.	Konami	PS2
3.	Super Mario 64 DS	Nintendo	NDS
4.	Sawaru Made in Wario	Nintendo	NDS
5.	Mario Party 6	Nintendo	NGC
6.	Pokémon Emerald	Nintendo	GBA
7.	Rockman EXE 5	Capcom	GBA
8.	Kessen 3	Koei	PS2
9.	Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	NGC
10.	Tales of Rebirth	Namco	PS2

	Spielename	Hersteller	System:
1.	GTA: San Andreas	Take 2	PS2
2.	NfS Underground 2	Electronic Arts	PS2
3.	Madden NFL 2005	Electronic Arts	PS2
4.	Halo 2	Microsoft	Xbox
5.	Call of Duty: Finest Hour	Electronic Arts	PS2
6.	Kingdom Hearts: Chain..	Square-Enix	GBA
7.	NfS Underground 2	Electronic Arts	Xbox
8.	NBA Live 2005	Electronic Arts	PS2
9.	Metal Gear Solid 3	Konami	PS2
10.	Mario Party 6	Nintendo	NGC

SO WERTEN DIE EXPERTEN



Oliver Schultes

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Gran Turismo 4	Playstation 2
Resident Evil 4	Gamecube
Ridge Racers	PSP

sieht zurzeit: Shaun of the Dead (DVD)

hört zurzeit: Iommi – The 1996 Dep Sessions

Raphael Fiore

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Donkey Kong Jungle Beat	Gamecube
King of Fighters '94: Re-Bout	Playstation 2
Zelda 2: The Adv. of Link	GBA

sieht zurzeit: Ong-bak (Kino)

hört zurzeit: K-Maro – Femme like you

Ulrich Steppberger

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Champions of Norrath	Playstation 2
Playboy: The Mansion	Playstation 2
Ridge Racers	PSP

sieht zurzeit: Animusic (DVD)

hört zurzeit: Team America World Police (Soundtrack)

Thomas Stuchlik

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Gran Turismo 4	Playstation 2
Paper Mario: D. Leg. v. Äonentor	Gamecube
The Secret of Monkey Island	Amiga

sieht zurzeit: Auf dem Highway ist die Hölle los (DVD)

hört zurzeit: System of a Down – Toxicity

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow



Janina Wintermayr

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Mercenaries	Xbox
Need for Speed Underground 2	Xbox
Resident Evil 4	Gamecube

sieht zurzeit: Nip/Tuck – 1. Staffel

hört zurzeit: Queen – Platinum Collection

Matthias Schmid

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Neo Contra	Playstation 2
Ridge Racer DS	Nintendo DS
Tokyo Highway Challenge 2	Dreamcast

sieht zurzeit: Ong-bak (Kino)

hört zurzeit: Heaven Shall Burn – Antigone

Oliver Ehrle

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Growlanser Generations	Playstation 2
Metroid Prime 2: Echoes	Gamecube
Super Mario 64 DS	Nintendo DS

sieht zurzeit: Dreamcatcher (DVD)

hört zurzeit: Café del Mar Vol. 1-8

Gastredakteur

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓Keyboard ✓Maus ✓Flight-Stick ✓Lenkrad ✓Lightgun ✓Force Feedback

Highend-Unterstützung: ✓16:9 ✓60Hz ✓Dolby Surround ✓ProLogic 2 ✓DTS ✓Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
- detaillierte 3D-Optik
- perfekte Steuerung
- innovative Spielmodi

Contra
- langweiliger Soundtrack
- automatische Kamera nicht ausgereift
- zu kurz

Alternativen:
- PS2: Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
- Xbox: Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
- NGC: Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2 — Grafik 89 % — Sound 74 % — 87% Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

MANISCHER MOMENT!


Chefredakteur Oliver Schultes (links) und Ex-MAN!AC Thorsten Küchler beim Karaoke-Duett.

Was tut man als Videospiel-Redakteur nicht alles, um Publisher-Kontakte zu pflegen und die neuesten Infos aus erster Hand zu erhalten. "Devil May Cry 3"-Produzent Tsuyoshi Tanaka stattete Good ol' Germany einen Besuch ab und erwies sich nach amüsanter Präsentation als unerwartet trinkfester japanischer Zeitgenosse. Bei der Ehre gepackt, wollten die deutschen Journalisten sich nicht lumpen lassen und schauten allesamt tief in die – zugegeben gar nicht so tiefen – Düsseldorfer Kneipengläser. Und weil's dann so schön lustig war, ließ ein Schreiberling unbedarft das Wort Karaoke fallen. So endete die Nacht, besser gesagt begann der nächste Tag im hoteleigenen Karaoke-Keller – mit einem herzhaften "Anarchy in the UK" aus der Kehle Tanakas. Aber was tut man nicht alles...



Mercenaries



XB Für jedes zerstöre feindliche Vehikel kassiert Ihr eine Belohnung. Jagt Ihr dagegen ein ziviles Fahrzeug in die Luft, wird Euch der Schaden in Rechnung gestellt.



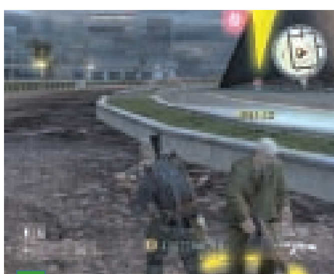
XB Tötet Ihr vor den Augen alliierter Kämpfer einen Feind, hebt das die Moral der Truppe. Die Sympathiewerte der einzelnen Parteien sind im PDA nachzusehen.

Traumjob Söldner: Gesucht werden junge Leute mit militärischem Hintergrund, die Erfahrungen im Umgang mit schwierigen Menschen und Ausdauer für das Erkunden unwegsames Gelände mitbringen. Wünschenswert sind Kenntnisse in Waffenkunde, Sprengstoffen und die Handhabung von Fahrzeugklassen aller Art. Die Aufgabe erfordert den Einsatz in Krisengebieten vor Ort. Wir bieten ein gutes Betriebsklima in einem professionell ausgebildetem Team, flexible Arbeitszeiten und leistungsorientierte Bezahlung. Na, fit für den Job als Söldner? Nein? Dann reicht's vielleicht zum virtuellen Legionär in Lucas Arts Militaria-Action "Mercenaries". Ähnlich Rockstars Gangsterepos "Grand Theft Auto" bewegt Ihr Euch frei (vorzugsweise auf vier Rädern) durch ein großes Areal.

Freund und Feind

100 000 000 Dollar locken Euch in Gestalt eines von drei ExOps-Soldaten (Executive Operations) nach Nordkorea. Die stolze Summe ist als Kopfgeld auf den despotischen General Song ausgeschrieben, der mit brutaler Hand sein Volk regiert. Die vier im Land befindlichen Parteien – UN, Südkorea, China und Russland – benötigen dringend Eure Hilfe bei der Beseitigung von Songs brutalem Regime und sind bereit, Eure Dienste großzügig zu Entlohnung. Um den Kontostand auf Vordermann zu bringen, muss Euer Söldner dem Feind Nordkorea auf jede erdenkliche Weise Schaden zufügen: Klaut Waffenvorräte, murkst hochrangige Offiziere ab, sprengt Armeestützpunkte und Verteidungsstellungen in die Luft oder legt Panzerbrigaden lahm. Zudem bestehen die Auftraggeber auf der Auslieferung 52 nordkoreanischer Regimeanhänger, symbolisiert durch ein Kartenspiel (siehe Kasten). Weil sich aber die Kapitalisten (russische Mafia) mit dem Kommunisten (China) nicht grün sind, beschränkt sich Euer Zerstörungspotenzial nicht nur auf den Klassenfeind Nordkorea. Diebstahl, Sabotage und sogar Mord an einer alliierten Partei gehören ebenfalls zu Euren lukrativen Söldnerjobs. Doch keine Aktion ohne Reaktion: Schädigt Ihr einen potentiellen Auftraggeber, büßt Ihr Sympathiepunkte ein. Fällt die Moral unter einen bestimmten Wert und ist Euch die Nation daraufhin neutral oder gar feindlich gesinnt, helfen großzügige Spenden und gute Taten das Ansehen zu verbessern. Denn Moral entscheidet, ob sich Euch alliierte Soldaten im Kampf gegen Nordkoreaner anschließen.

Neben der UN, Südkorea, China und der russischen Mafia erschließt Ihr noch andere Geldquellen: Absolviert Checkpoint-Rennen oder nehmt zeitlich begrenzte Herausforderungen an. Für den Handlungsstrang sind diese nicht zwingend, doch bringt Euch das bestehen jener Aufgaben Kleingeld für teure Militärausrüstung oder lebensrettende Sanitätsmaßnahmen. Über den PDA habt Ihr jederzeit Zugriff auf den Shop "Merchant of Menace" und könnt aus Luftschlägen, Waffen, Sprengstoffen, Erste-Hilfe-Paketen und nicht zuletzt zahlreiche Vehikel wählen. Vorausgesetzt die Kohle stimmt, wird das Gewünschte prompt zugestellt. Doch warum kaufen, wenn sich das Gros der Gerätschaften zum Klauen regelrecht an-



XB Fangt Ihr die gesuchten Offiziere lebend, gibt's ein höheres Kopfgeld.

Jagd auf die Pik-Ass

Das Vorbild zum 52er-Blatt von "Mercenaries"

Mit jedem gefangenen oder getöteten nordkoreanisch Offizier kommt Ihr Eurem Spielziel, General Songs Verhaftung respektive Vernichtung, ein Stück näher. Song und dessen Schergen werden dabei als 52-teiliges Kartenspiel dargestellt. Die Idee ist nicht neu. Bereits die US Armee verteilte im Irakkrieg ein Kartendeck mit den Konterfeis der 52 meistgesuchten Regierungsmitglieder Husseins. Die Soldaten sollte sich so die Gesichter ihrer Feinde leichter einprägen.



XB Bombenstimmung in Nordkorea: Unterwegs im Panzer erfreut Ihr Euch nicht nur partieller Unverwundbarkeit, sondern bekommt auch hübsche Explosionen zu Gesicht. Zusätzlich wird Euch Eure Zerstörungswut mit harter Währung vergolten.

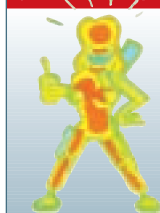

XB Die Steuerung des Hubschraubers geht ähnlich leicht von der Hand wie die der Fahrzeuge, allerdings schränkt dichter Nebel die Sicht ein.

bietet. Zumindest was Fahrzeuge anbelangt, sind Euch keine moralischen und rechtlichen Grenzen gesetzt. Ein Tastendruck genügt und Ihr reißt Euch Geländewägen, PKWs, Panzer sowie Kampfhubschrauber unter den Nagel. Selbst bemannte Fahrzeuge stellen kein Hindernis dar: Eine Granate in die Zugangsluke gestopft und der Panzer gehört Euch – Brandflecken inklusive. Doch nicht alles was glänzt, ist Gold. Manchen Vehikeln haftet ein nicht ungefährlicher Nachteil an: Dreht Ihr in einem nordkoreanischen Jeep eine Runde durch die demilitarisierte Zone, nehmen Euch UN-Truppen unter Beschuss bis Ihr durch Hupen Eure Tarnung aufgebt.

Blindflug

Grafisch präsentiert sich "Mercenaries" als zweischneidiges Schwert: Während Ihr Euch an bildschirmfüllende Explosionen, einstürzenden Gebäuden und brennende Fahrzeugen ergötzt, bleibt die Weitsicht auf der Strecke beziehungsweise verschwindet schnell im dichten Nebel. Bei Hubschraubersequenzen könnt Ihr die Landschaft ab einer gewissen Flughöhe nur vage unter einer braunen Pixelsuppe wahrnehmen. Mit beiden Beinen auf dem virtuellen Boden erfreut Ihr Euch dagegen am exzellenten Physikmodell, das abgeschossene Objekte meterweit durch die Luft segeln lässt. *jw*

Janina Wintermayr



Die Freude am Zerstören: Wer sich bereits mit "Grand Theft Auto" Tage und Wochen beschäftigen konnte und nur einen Funken für alles militärische übrig hat, fühlt sich bei "Mercenaries" sofort zuhause: Meuchelaufträge, Kopfgeldjagd, Verteidigungsmissionen oder Sabotageeinsätze – Pandemics Actionkost bietet ein Füllhorn an spielerischen Ideen gepaart mit der Freiheit, zu tun und lassen was man will. Bar jeglicher political correctness geht Ihr Eurer Zerstörungswut nach, erledigt für Geld schmutzige Aufträge oder cruist mit einem der zahlreichen Vehikel durch die Landschaft. Abstriche müsst Ihr dagegen in puncto Grafik hinnehmen. Den Spielspaß vermögen die verwaschenen Texturen und die geringe Weitsicht jedoch kaum zu schmälern.


XB Lieferung frei Haus: Bestellungen im "Merchant of Menace" werden per Hubschrauber eingeflogen.


XB Kein Fahrzeug, das sich nicht übernehmen lässt. Der Besitzer wird einfach mit einer Handgranate ausgeräuchert.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		-	
Online		-	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 USK | **Preis:** ca. 65 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
- **PS2** Februar
- **Xbox** Februar
- **NGC** keine Umsetzung geplant

Entwickler: Pandemic, USA
Hersteller: Activision / Lucas Arts
Website: www.lucasarts.com

Pro
- \+ motivierendes Spieldesign...
- \+ ...mit Spaß an der Zerstörung
- \+ etliche unterschiedliche Fahrzeuge
- \+ gelungene Steuerung

Contra
- \- Kopfgeldjagd auf Dauer eintönig
- \- teils fade Texturen und hefiger Nebel

Alternativen:

PS2	**GTA San Adreas** (94%, MAN!AC 01/05)
Xbox	**Grand Theft Auto Doppelpack** (91%, MAN!AC 03/04)
NGC	**True Crime: Streets of L.A.** (87%, MAN!AC 01/04)

Mercenaries

Xbox
Grafik 79 %
Sound 82 %
86 % Spielspaß

Kompromisslose Action mit großzügigem Fuhrpark und riesigem Zerstörungspotenzial.

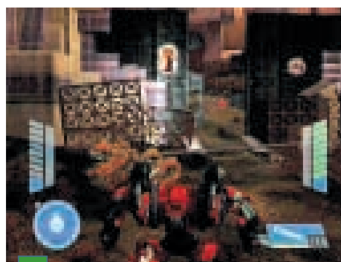
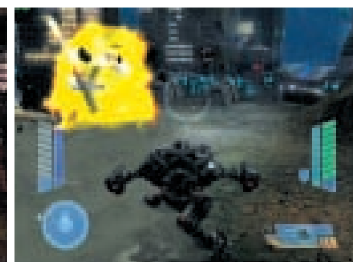
Mech Assault 2: Lone Wolf

Als Xbox Live 2002 noch in den Startlöchern stand, rief Microsoft mit "Mech Assault" zur Online-Schlacht. Mittlerweile sind gut zwei Jahre vergangen, Xbox Live läuft immer besser und prompt schickt sich "Mech Assault 2" an, dem Master Chief den Multiplayer-Thron streitig zu machen.

Kaliber XXL

Die größeren Wummen haben auf jeden Fall die "Mech Assault"-Roboter zu bieten. Zwölf Meter hohe Kampfmaschinen, typischerweise ausgerüstet mit Laserkanone, Maschinengewehr und Raketenwerfer – da werden selbst massive Felswände oder Bunker schnell pulverisiert. In drei Upgrade-Stufen könnt Ihr diese Waffenarten verbessern, dazu kommen je nach Modell Tarnvorrichtung, Sprungdüsen oder ein Energieschild zum Schutz vor feindlichem Feuer. Und wenn sonst nichts mehr geht, trampelt Euer stählerner Koloss eben vom Fußsoldat bis zum Panzer fast alles platt.

So wütet Ihr durch eine kurzweilige Kampagne, die geübte Piloten in zwei bis drei Abenden hinter sich bringen. Die knappe Spielzeit mag Solozocker abschrecken, doch die sind ohnehin nicht Zielgruppe der Entwickler. Mit zehn Multiplayer-Varianten und dem Galaxis umspannenden 'Conquest'-Modus will man Online-Fans binden – und das am liebsten für richtig lange Zeit.

XB Zerstörungsorgie: Eure Waffen hinterlassen bleibende Spuren an der Umgebung. Tore und Bunker gehen schließlich bildschirmfüllend in die Luft.

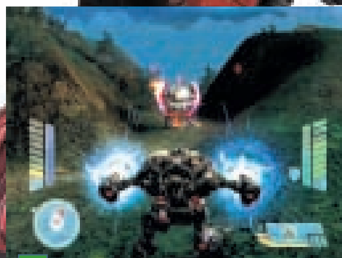
Materialschlacht live

Das könnte auch gelingen, denn die Spielvarianten sind zahlreich. Neben dem bekannten 'Deathmatch' und 'Capture The Flag' zerstört Ihr im 'Base War' den Stützpunkt des gegnerischen Teams, erobert Kontrollpunkte wie in "Unreals" 'Domination' oder versucht, gut versteckte Datenkerne in Euren Besitz zu bekommen und möglichst lange zu behalten. Doch die vielversprechendste Idee in "Mech Assault 2" ist der 'Conquest'-Modus. Hier organisiert Ihr Euch in Clans und tretet einer der bekannten Battletech-Fraktionen wie Haus Steiner, Kurita oder Davion bei. Unter deren Flagge und zusammen mit Spielern aus aller Welt erobert Ihr fortan die Galaxis und versucht, einzelne Planeten unter Eure Kontrolle zu bringen. Da das Ganze online stattfindet, ist das Kriegsgeschehen in der virtuellen 'Inneren Sphäre' immer in Bewegung und der Kampf nie vorbei. Zumindest theoretisch, denn zum Testzeitpunkt war der 'Conquest'-Modus mangels anderer Mitstreiter noch nicht anspielbar.

Fliegen, laufen, fahren

Dafür fühlt sich der Tester nach der Singleplayer-Kampagne zumindest theoretisch ausgezeichnet vorbereitet auf den Online-Krieg. In den knapp 20 Missionen bekommt Ihr es nämlich mit einer Vielzahl von Fahrzeu-

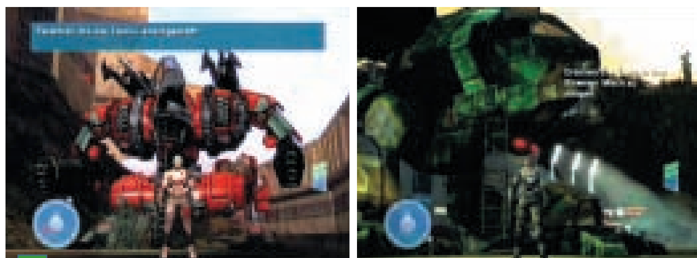





XB Typische Mech-Konfrontation: Nach etwas Geplänkel auf Distanz (links) setzt Ihr Euren Schild ein (rechts) und erledigt den Gegner mit den Plasmakanonen.



XB Mit 35 verschiedenen Fahrzeugen, darunter auch Panzer oder Senkrechtstarter, setzt "Mech Assault 2" auf Vielfalt. Größter Exot ist allerdings dieser Spinnen-Mech.



XB Immer wieder verlasst Ihr Eure schützende Hülle, um Schaltpulte zu bedienen oder das Gefährt zu wechseln. Im Multiplayer-Modus startet Ihr stets ohne Mech.



XB Die wendige Battle-Armor hat einem großen Mech auf den ersten Blick nicht viel entgegenzusetzen. Aber per Neurohack legt Ihr selbst dicke Brocken lahm.

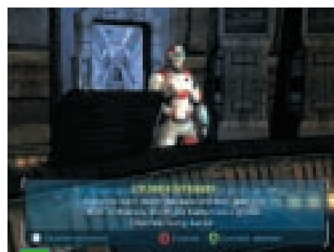
gen und deren Einsatzmöglichkeiten zu tun. Denn wer glaubt, dass in "Mech Assault 2" nur Kampfroboter gesteuert werden, der könnte gar nicht weiter daneben liegen. Oft (in Multiplayer-Matches sogar grundsätzlich) beginnt der Einsatz schlicht und einfach zu Fuß. Unbewaffnet und ungeschützt geht Ihr auf die Suche nach einem fahrbaren Untersatz.

Dabei muss es nicht immer der Mech sein: Die Battlearmor zum Beispiel schmiegt sich wie eine zweite Haut um Euren Mechwarrior. Zwar fehlt ihr etwas die Feuerkraft, dafür könnt Ihr schnell manövrieren, herumspringen und Euch an Wänden festkrallen. Außerdem erlaubt die Battlearmor den 'Neurohack', eine heimtückische Attacke auf die großen Mechs. Springt Ihr denen auf den Rücken, legt Ihr nach einem Bemani-mäßigen Reaktionsspielchen selbst den größten Roboter lahm. Allerdings: Menschliche Mitspieler dürfen sich gegen solche Attacken wehren – wer schneller drückt, gewinnt.

Wem das zu gefährlich ist, der steigt in einen VTOL-Senkrechtstarter und schwirrt damit über das Kampfgebiet, um Extras abzuwerfen oder Battlearmors und Panzer schnell von einem Ort zum anderen zu bringen. Die Panzer schließlich sind zwar keine große Gefahr für einen Mech, haben dafür aber eine Tarnvorrichtung und einen praktischen Zoom für ihre große Kanone. Apropos dicke Wumme: Geschütztürme dürft Ihr auch noch bedienen. Und wenn Euer Gefährt zu viel Prügel bezieht, steigt Ihr eben wieder aus und sucht ein neues.



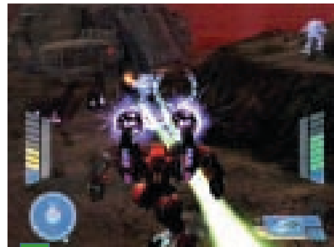
XB Beeindruckend: Explodiert ein gegnerischer Mech, verformt die Druckwelle die Umgebung.



XB Stimmungsvoll: Auf Eurem Schiff wählt Ihr den nächsten Einsatz.

Zerstörungsorgie

Wo rohe Kräfte so sinnlos walten wie in "Mech Assault 2", geht natürlich einiges zu Bruch. Das ist auf den Schlachtfeldern der Zukunft so effektvoll inszeniert wie kaum zuvor. Wenn der Kernreaktor eines Mech explodiert, verformt ein gleißender Feuerball die Umgebung, umstehende Fahrzeuge gehen gleich mit in Flammen auf. Raketen, Laser und Plasmageschosse bringen den Bildschirm zum Glühen. Gebäude, Bäume und Felsformationen zerbröseln unter den Stahltretern Eures Mech zu Staub. Untermalt wird das ganze von beinhartem Metal-Geschrubbe, bei Zwischen- und Endgegnern geben sich zudem Papa Roach bzw. Korn die Ehre und steuern je einen Song zum Soundtrack bei. *dm*



XB Knapp daneben: Selbst schwere Mechs können geschickt ausweichen.

David Mohr



Groß, laut, gut: "Mech Assault 2" hat alles, was das Actionherz erfreut. Vor allem optisch brennt die Xbox ein Feuerwerk ab, das seinesgleichen sucht. Wenn bei aktiviertem Schild die Plasmageschosse an Euch vorbeizischen und rechts und links die Gegner im Kugelhagel verglühen, finden nur notorische Schwarzseher etwas zu nörgeln. Die würden dann zum Beispiel über das teils recht hektische Spieltempo meckern, das manchmal nicht so ganz zum behäbigen Mech-Feeling passen will. Aber bei der gigantischen Fahrzeugauswahl ergattern auch gemütliche Zeitgenossen das richtige Spielzug. Oder über den harten Metal-Soundtrack, der mir persönlich sehr gefällt, aber sicherlich Geschmackssache ist. Der vorbildliche 'Conquest'-Modus schließlich könnte die Konsolenwelt einen wichtigen Schritt Richtung Online-Zukunft bringen. Nämlich weg vom simplen Kampf um High Scores und den schnellen Kick hin zum dauerhaften, auch nach Monaten noch interessanten Spielerlebnis. Ob sich für das ambitionierte Projekt jedoch auch die langfristig motivierten Spieler finden, steht auf einem anderen Blatt.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		2	
Via Linkkabel		4	
Online		12	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei USK — **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ Downloads
✓ 60Hz ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Day 1, USA
Hersteller: Microsoft
Website: www.mechassault2.com

Pro
+ gigantisches Effektgewitter
+ brachiale Massenschlachten
+ große Fahrzeugauswahl
+ tolle Online-Unterstützung

Contra
- kurze Einzelspieler-Kampagne
- geschmacksabhängiger Soundtrack

Alternativen:
PS2: Gun Griffon Blaze (79%, MAN!AC 04/01)
Xbox: Steel Battalion: Line of Contact (81%, MAN!AC 06/04)
NGC: Metroid Prime 2: Echoes (94%, MAN!AC 01/05)

Mech Assault 2: Lone Wolf

Xbox
Grafik 86 %
Sound 80 %
86 % Spielspaß

Bombastische Roboter-Ballerei für Online-Fans. Xbox-Live-Nutzer erobern im Clan die Galaxis.



UEFA Champions League 2004 2005



XB "UEFA Champions League 2004/2005" bietet zahlreiche spielerische Neuerungen: Der Basler Gimenez setzt dank frischem Schusssystem zum gefährlichen Torabschluss an.

Fußball-Fantasten freuen sich: Die 'echte' Champions League geht Ende Februar in die heiße Phase über. Davor lasst Ihr in EAs "UEFA Champions League 2004/2005" mit den virtuellen Kickstars schon einmal die Korken knallen. Bis Eure Tempo-Kicker jedoch den Pott gen Himmel strecken, müsst Ihr im brandneuen 'Saison'-Modus über 50 vielschichtige Missionen meistern. So gilt es etwa, einen Vorsprung in den letzten dreißig Minuten aufzuholen oder das entscheidende Spiel mit mehreren Toren Unterschied zu gewinnen. Erfolge bringen Euch nicht nur Ruhm, sondern auch zahlreiche freispielbare Gimmicks: Freut Euch auf Spiele aus der Ego-Ansicht. Gegenüber "FIFA 2005" hat sich auf dem Rasen einiges getan: Die CPU-Mitspieler schließen gekonnt entstandene Löcher und Dribbling- sowie Reaktionsfähigkeiten wurden verfeinert. Zudem erweiterte EA die Standardsituationen mit intuitiver Funktionalität und Wiederverwendung der Schussanzeige. Schließlich fand auch die Vorteilsregel erstmals Aufnahme im Reglement.

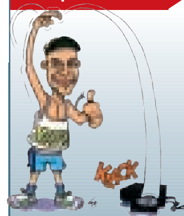
Online-Kick für Cineasten

Online bolzt Ihr auf Playstation 2 und neuerdings der Xbox in den virtuellen Stadien: Hier überzeugen konsequente Anti-Cheating-Maßnahmen, ein deutlich aufgebohrter EA Messenger sowie der Ticker-Terminkalender für den optimalen Überblick. Apropos Überblick: Zum ersten Mal erlebt Ihr das fantastisch präsentierte Fußballspektakel mit zwei dicken schwaren Balken. Diese haben folgende Vorteile: Hier werden verschiedenste Daten während des Spiels übersichtlich dargestellt, die Kickerei bekommt einen cineastischen Anstrich und die Bildrate ist deutlich flüssiger. Das deutsche Kommentatorenpaar bildet übrigens der erfahrene Steffen Simon und die adrette, jedoch emotionslose Monica Lierhaus. Für den authentischen Extrakick sorgt schließlich das EA Sports Talk Radio: Mit witzigen und bissigen Kommentatoren melden sich Fans aus aller Welt zum Spielverlauf und zu der von Euch gewählten Taktik. *rf*



NGC Detailverliebte Spielermodelle überzeugen mit fabelhaften Animationen.

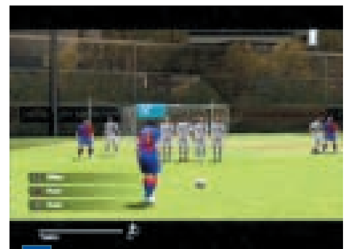
Raphael Fiore



Ein bitterer Nachgeschmack bleibt: Früher war die Champions League ein exklusives Turnier für echte Meister von auserlesenen europäischen Ligen. Heute verkommt der edle Kick-Wettkampf zu einer verkappten Europaliga. Doch die beispiellose Vermarktung und mustergültige Präsentation des 'falschen' Turniers lockt Millionen von begeisterten Fußballfans vor die Flimmerkiste. Genau so spielt sich EAs "UEFA Champions League 04/05": Eine tadellose Verpackung mit cineastischer Präsentation, witzigem Fan-Radio und einem äußerst spannenden, Story-basierten Saisonverlauf. Doch wer einen Blick hinter die pompöse Kulisse wagt, erkennt markante Schwächen: Taktische Einstellungen sind (fast) Fehlanzeige, es mangelt an Trainingsübungen und außer der Champions League gibt es keine nennenswerten Spielmodi. Kurzum: Wer "FIFA 2005" nicht besitzt und sich ausschließlich für die Champions League interessiert, freut sich über eine dynamische, spielerisch gegenüber dem "FIFA"-Pendant verbesserten Kickerei. Wer mit Fußball jedoch eine realistische Simulation mit gehöriger Spieltiefe und taktischen Anspruch verbindet, kauft sich "PES 4".



PS2 Trotz zaghafter Versuche fehlt's an taktischen Einstellungs-Varianten.



PS2 Gegenüber "FIFA 2005" wurden die Standards nochmals verbessert.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	8	8	8
Via Linkkabel	–	–	–
Online	1	1	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, EyeToy
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ProLogic 2, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

UEFA Champ. League 04/05

Playstation 2 – Grafik 86 %, Sound 77 % – **82 % Spielspaß**

Xbox – Grafik 86 %, Sound 77 % – **82 % Spielspaß**

Gamecube – Grafik 86 %, Sound 77 % – **82 % Spielspaß**

Schwungvolle Kickerei mit erlesener Präsentation – jedoch mangelt es an Taktik- und Modi-Vielfalt.

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC Februar

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.uefachampionsleaguegame.ea.com

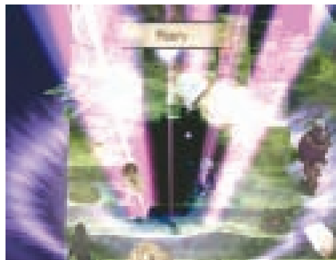
Pro
+ effektive Schussanzeige
+ durchwegs motivierende 'Saison'-Variante
+ stabile Bildrate dank Cineast-Präsentation

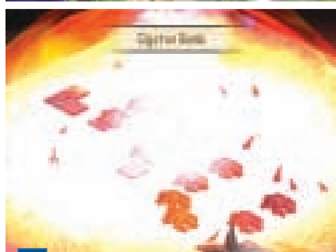
Contra
- Radar für bewusste Ballstaffetten fehlt
- kaum taktische Einstellungsmöglichkeiten
- viel weniger Modi als in "FIFA 2005"

Alternativen:

PS2	Pro Evolution Soccer 4 (93%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Pro Evolution Soccer 4 (93%, MAN!AC 01/05)
NGC	FIFA Football 2005 (85%, MAN!AC 11/04)

Phantom Brave

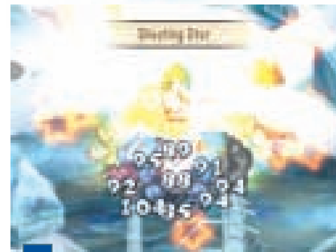




PS2 Bombig: Die wuchtigen Zauber erschüttern die komplette Arena.



PS2 Neu ist auch die 'Turn Order' rechts: Weil manche Figuren schneller sind als andere, dürfen sie häufiger ziehen – der Balken zeigt die Reihenfolge.

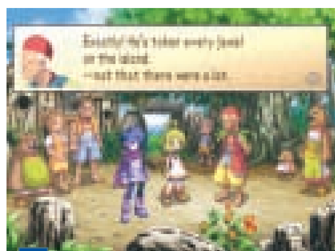


PS2 Neun auf einen Streich: Clevere Spieler treffen zahlreiche Monster.

Fans haben es kaum zu hoffen gewagt, aber die Taktik-Serie von Nippon Ichi kommt nach Europa: Den Erstling "Disgaea: Hour of Darkness" (MAN!AC 08/04) brachte Electronic Arts, jetzt kommt "Phantom Brave" von THQ. Die humorvoll synchronisierten Abenteuer spielen zwar in derselben Welt, haben aber inhaltlich und spielerisch nur wenig gemeinsam. Statt dasselbe Spielprinzip immer wieder aufzuwärmen, wollen Euch die Taktik-Experten aus Fernost mit neuen Ideen verblüffen.

Phantom-Fights

Und das klappt auch, denn in "Phantom Brave" müssen selbst Profis umdenken: Heldin Marona ist nämlich Eure einzige Figur, das Mädel mit Stigmata kann Phantome sehen und hören. Weil diese Gespräche in der Öffentlichkeit Aufsehen erregen, wird Marona auf eine Insel verbannt. Gratis ist das Eiland aber nicht: Um auf eigenem Boden zu wohnen, muss Marona eine Menge Moneten ranschaffen. Das gelingt in den 20 Kapiteln mit Hilfe der Phantom-Freunde, die sie in Gegenständen wie Stein, Baum oder Säule beschwört. Der Zauber hält aber nur ein paar Kampfrunden: Wer alle seine Freunde zu früh ins Match bringt, steht am Ende allein da. Außerdem ist die Wahl der Gegenstände entscheidend – Fels etwa stärkt die Verteidigung und Pflanzen die Intelligenz der Freunde. Die Objekte unterliegen zudem verschiedenen Einflüssen, die sich auf die Helden übertragen: Wenn ein Stein im Bann der Heilkräfte eines Baumes steht, wird auch der im Fels beschworene Kumpane regelmäßig geheilt – natürlich nur, bis ein Monster den Schützer abholzt.

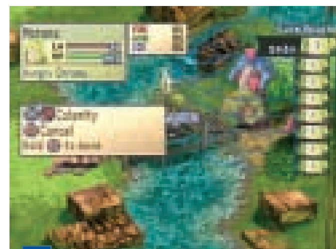


PS2 Missionen in 20 Kapiteln: Gegen Kopfgeld stellt Ihr etwa Verbrecher.

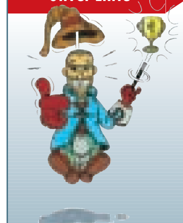
Aber nicht nur das Helden-Management ist ungewöhnlich, auch das Kampfsystem überrascht mit Neuerungen: Statt felderweise zu laufen, agieren Eure Schützlinge innerhalb eines vorgegebenen Aktionsradius. Das gilt auch für die Zauber, die sich in kreisrunde Bereiche, aber auch strahl- oder keilförmig beschwören lassen: Wer seine Streiter clever platziert und die korrekte Magie wählt, kann ganze Feindeshorden auf einmal treffen.

Wachstum

Im Laufe des Abenteuers freundet sich Marona mit zahlreichen Phantomen an, die Eure Insel bevölkern – je nach Beruf sind dann Händler und Heiler vor Ort. Weil Ihr aber nicht alle Freunde mitnehmen könnt, arbeiten die zurückgelassenen Kollegen derweil auf der Insel: Be jedem Besuch überraschen sie Euch mit gefundenem Strandgut und Schätzen. *oe*



PS2 Der Zielradius Eurer Attacken wird durch ein Gitterfeld visualisiert.



Oliver Ehrle

Auch für Mathe-Schwänzer: Der Einstieg ins Taktik-Genre ist nicht leicht, denn das Abzählen von Aktionspunkten und Marschfeldern raubt vielen Spielern den Nerv. "Phantom Brave" stellt jedoch eine Ausnahme dar: Hier könnt Ihr einfach drauflos ziehen, ohne verborgene Feldkräfte und feindliche Reichweite zu fürchten. Trotzdem sind die Schlachten komplex, weil Einsatz von Phantom und Zauber viel taktischen Freiraum lässt. So könnt Ihr etwa mit Eurem besten Kämpfer die Vorhut plätten oder ihn für den Obermotz aufbewahren. Im Vergleich zu "Disgaea" erwarten Euch mehr Sidequests und Bewegungsfreiheit. Die teils pixelige Grafik ist angestaubt, auch wenn wuchtige Zauberanimationen den Bildschirm beben lassen. Taktiker sind das jedoch gewohnt.

Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2: Februar
Xbox: keine Umsetzung geplant
NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Nippon Ichi, Japan
Hersteller: THQ
Website: www.thq.de

Pro
+ neuartige Taktik
+ komplexes Phantom-System
+ wachsende Heimatinsel
+ viele Megaattacken
+ sympathischer Slapstick-Humor

Contra
– grafisch altbacken

Alternativen:
- PS2: Disgaea: Hour of Darkness (86%, MAN!AC 08/04)
- Xbox: Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter (73%, MAN!AC 12/04)
- NGC: Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter (73%, MAN!AC 12/04)

Phantom Brave

Playstation 2
Grafik 60 %
Sound 82 %
86 % Spielspaß

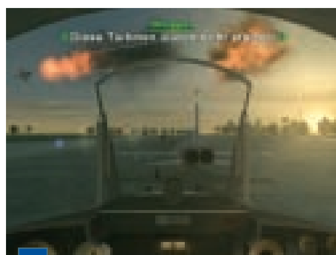
Mal ohne Felder, aber mit Geistern: Das innovative Taktiksystem überrascht selbst Profis!



Playstation 2



Ace Combat Squadron Leader



PS2 Die Basis liegt unter Feuer: Startet im Kugelhagel und verteidigt sie!

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, ✓ Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Sony
Website: http://acecombat5.namco.com

Pro
+ aufregendes Teamwork
+ komplexer Schlachtverlauf
+ 50 fetzige Jets
+ neue Arcade-Missionen
+ spannende Handlung

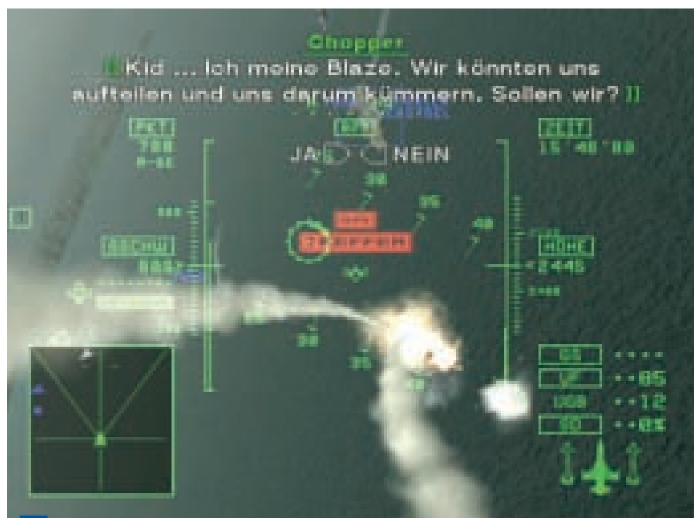
Contra
– Untertitel-Leser verlieren den Überblick

Alternativen:

PS2	Battle Engine Aquila (81%, MAN!AC 03/03)
Xbox	Battle Engine Aquila (82%, MAN!AC 03/03)
NGC	keine erhältlich

Ace Combat: Squadron Leader
Playstation 2
Grafik 82 %
Sound 88 %
87 % Spielspaß

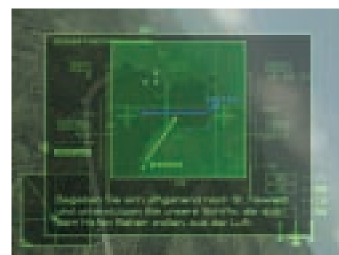
Mehr als heiße Luft: Teamwork mit Wingmen und Bodentruppen lässt Euren Puls rasen!

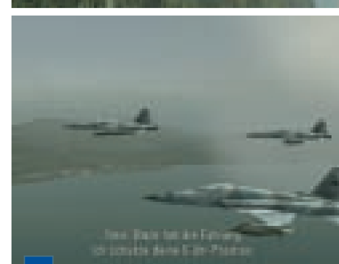


PS2 Funksprüche werden oben im Bild eingeblendet: Mit dem Steuerkreuz wählt Ihr zwischen alternativen Antworten, ansonsten ist es mit Kommandos belegt.

Flugsimulatoren sind auf Konsole üblicherweise weniger spektakulär als auf PC: Wegen des knappen Speichers geraten die Landschaften meist detailarm, aufgrund der begrenzten Bildschirmauflösung bekommt Ihr den Feind selten zu Gesicht – meist erspäht Ihr nur einen Feuerball am Horizont. In den Weiten der Lüfte fühlt sich der Konsolenpilot deshalb regelmäßig einsam: Namcos "Ace Combat"-Serie würzte die Himmelsschlachten mit Techno-Beats und Funkkontakt, in "Squadron Leader" dürft Ihr erstmals selbst den Ton angeben! Mit dem Steuerkreuz befehlt Ihr Euren Flügelmännern Angriff und Rückzug, außerdem reagiert Ihr auf Anfragen der Kollegen: "Ich werde an der Basis gebraucht, schaffst du die Jungs allein?"

Eure Antwort beeinflusst nicht nur den Schwierigkeitsgrad, sondern den kompletten Verlauf der Schlacht: Mitten im Getümmel müsst Ihr blitzschnell Entscheidungen treffen, das gab's noch nie in einem Konsolen-Simulator. Spieler ohne Englisch-Kenntnisse werden aber stellenweise überfordert, denn in der Hitze des Gefechts könnt Ihr die deutschen Untertitel kaum verfolgen. Der Chef seid Ihr aber noch lange nicht: Auch die Zentrale erteilt Befehle, verbietet Euer Eingreifen oder ruft Euch als Schützenhilfe für Tiefflieger. Die neuartige Luftkampf-Action packt Namco in traditionelle Simulator-Missionen: Ihr verteidigt Eure Basis, eskortiert Flugzeugträger und fangt Geschwader ab. Dabei düst Ihr meist in den Wolken, Häuser und Brücken fungieren als grafische Leckerbissen.



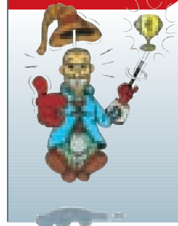


PS2 Im Einsatz klären Euch Missionsdaten und Animationen über die Lage auf.

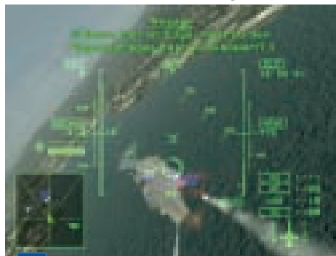
Jet-Technik

Die Steuerung der 50 lizenzierten Flieger klappt intuitiv, denn Details wie Fahrwerk und Landung überlasst Ihr dem Autopilot. Auch die Orientierung fällt leicht, denn das HUD nutzt einen 3D-Zeiger, der sich neigen kann – Ihr erkennt also den Winkel zum Ziel. Der Radar visualisiert zudem alle Flieger als Pfeile und bietet daher optimale Übersicht im nahen Luftraum. Die insgesamt 50 Missionen spielt Ihr in Kampagne und Arcade-Modus, letzterer schickt Euch etwa unter Zeitdruck in die Schlacht. Einen Splitscreen- oder Linkmodus hat Namco nicht eingebaut. *oe*

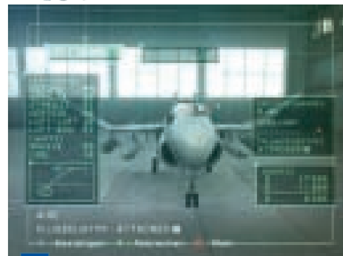
Oliver Ehrle



Teamgeist bringt mehr Action: Obwohl die Vorgänger nicht leicht waren, gab's schon einige entspannte Momente im Cockpit. Damit ist nun Schluss, denn der permanente Funkkontakt gibt nicht nur wichtige Befehle, sondern lässt Euch auch mit den Kollegen am Boden schwitzen – Ihr könnt Euch sogar mit der Flugabwehr absprechen. Das Teamplay ist somit nicht einfach nur ein neues Feature: Endlich fühlt Ihr Euch nicht mehr als Einzelkämpfer, sondern Teil einer komplexen Kriegsmaschinerie. Je nach Können macht das ordentlich Druck oder Laune, denn die Kollegen reagieren auf jedes peinliche Manöver und glorreiche Abschüsse. Abgesprochene Team-Manöver sind 2005 aber ein klarer Fall für LAN und Internet, diesen Anschluss hat Namco leider verpasst.



PS2 Jäger greifen Euren Flugzeugträger an: Lasst Euch nicht weglocken!



PS2 Mit der Missionsprämie kauft Ihr 50 Flieger, die sich taktisch unterscheiden: Mit einem langsamen Jet könnt Ihr etwa Feinde locken und dann 'ausbremsen'.

King of Fighters: Maximum Impact


PS2 K' kann es nicht fassen: Die sechs Neulinge sind äußerst wehrhaft.


PS2 Murder on the Dancefloor: Rock Howard heizt Kätzchen Mignon ein.


PS2 Dank verschiedenen Kostümen verwandelt sich Ryo in ein Akuma-Imitat.

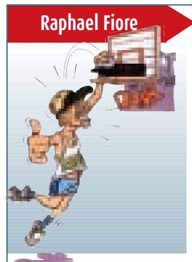
Prügelexperten munkeln von einem sagenumwobenen Turnier namens "King of Fighters". Hier duellieren sich Martial-Arts-Profis und Kampfsportart-Verfechter. Doch erstmals findet das traditionsbewusste Turnier nicht mehr in der zweiten Dimension statt – die ingesamt 24 Polygon-Recken verschlägt es in den dreidimensionalen Raum. Serien-Kenner freuen sich unter anderem auf den feurigen Terry Bogard, die vollbusige Mai Shiranui, den obercoolen K' sowie den teuflisch guten Iori Yagami. Doch auch die sechs neuen Schlägertypen haben es in sich: Nahkampfexpertin Lien Neville tituliert Sam Fisher als blutigen Anfänger, Katzenpfötchen Mignon Beart täuscht Euch mit ihren unschuldigen Augen und "Garou"-Champ Rock Howard haut Euch gewaltige Specials um die Ohren. Alle Kämpfer verfügen über diverse Anzüge und Frisuren: So verwandelt sich Ryo Sakazaki schon einmal in eine waschechte Akuma-Kopie.

Deluxe-Prügelei

Trotz Dimensionssprung können Eure Helden alle Schlag-Combos und Specials des 2D-"KoF". Daneben verfügt Ihr über "Tekken"-typische Button-Combo-Attacken, weicht per Tastendruck in die dritte Dimension aus und erlernt Super-Moves. Nach dem Training im Story-Modus schnappt Ihr Euch die Schlägerkrone, spielt haufenweise Extras in den zahlreichen Missionen frei oder verkloppt Euch in '3 vs. 3'-Scharmützeln. *rf*


PS2 Mit dem Superangriff nehmt Ihr dem Kontrahenten in der dritten Stufe schon mal die Hälfte der Energie weg.

Raphael Fiore



Dimensionssprung eindrucksvoll gelungen: Und dies trotz einiger fehlender taktischer Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten der 2D-"King of Fighters". Denn die ausgeklügelte Steuerung und das unglaublich vielseitige Angriffssystem lässt "Tekken 4" erblassen. Die Kämpferschar verfügt nämlich über unzählige Special-Angriffe und tödliche Superschläge – trotzdem sind diese äußerst einfach erlern- und ausführbar. So finden auch Anfänger einen flotten Einstieg in die dritte Dimension des Prügel-Könige. Ebenfalls erfreulich: Die markanteste Schwäche der japanischen Version wurde ausgemerzt. Demzufolge könnt Ihr am Boden liegende Feinde nicht mehr mit Schlägen malträtieren – frustige Knockouts ade! Simples Button-Smashing bringt gegen Top-Gegner glücklicherweise auch nichts. Diese nutzen nämlich verheerende Konterangriffe. Schließlich freut Ihr Euch über zahlreiche freikämpfbare Extras wie alternative Kostüme oder neue Arenen. Lasst Euch also von der wenig beeindruckenden Optik und den etwas hölzeren Animationen nicht täuschen, sonst verpasst Ihr eine prima 2D-Prügelei in 3D-Gewand.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: japanische/englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: SNK Playmore, Japan
Hersteller: Ignition
Website: www.snkplaymore.jp

Pro
- hervorragendes Kampfsystem
- überaus eingängige Steuerung
- ausgewogenes und großes Kämpferfeld
- Einsteiger und Profis werden gefordert
- massig Extras in Missionen freischaltbar

Contra
- etwas altbackene 3D-Optik

Alternativen:
- PS2: Dragon Ball Z Budokai 3 (73%, MAN!AC 02/05)
- Xbox: Street Fighter Anniversary Edition (86%, MAN!AC 12/04)
- NGC: Capcom VS. SNK 2 EO (74%, MAN!AC 11/02)

King of Fighters: Maximum Impact

Playstation 2
Grafik 62 %
Sound 78 %
84 % Spielspaß

Operation 3D gelungen: Tolle Steuerung und massig Specials machen die fade Optik wett.

YOUR SOURCE OF ENTERTAINMENT!
freakware
ONLINESHOP
24 HOURS OPEN
VIDEO-GAME
CONSOLE-MODDING
TECH-EQUIPMENT
xbox-tuning / ps2-tuning / case modding / umbau & modding service
onlineshop www.freakware.de
NEW
SmartXX LT OPX
PlayStation 2
PSP
SMART UP YOUR XBOX
www.SmartXX.com
OFFICIAL RESELLER
RESELLER WELCOME
FREAKWARE GMBH • POSTFACH 3364 • 50169 KERPEN • INFO@FREAKWARE.DE

Suikoden 4



PS2 En garde: Beim Duell Mann gegen Mann müsst Ihr auf die Prahlereien des Gegners achten. Oft verrät er so, was er als nächstes vor hat.

Konami bringt ein neues "Suikoden" immer gerne dann, wenn sonst nicht viel Rollenspielfutter am Markt ist. Und nachdem "Final Fantasy 12" immer noch auf sich warten lässt und sich auch die restliche Konkurrenz gerade etwas rar macht, scheint der Zeitpunkt für "Suikoden 4" gut gewählt. Mangels Alternativen wird den hingeschluderten Aufguss schon jemand kaufen, könnten böse Zungen da behaupten. Aber haben sie recht oder sind das nur gemeine Unterstellungen?

Viel Freund, viel Ehr

Wie immer seid Ihr in "Suikoden" nicht allein. Ganze 108 Charaktere scharen sich im Spielverlauf um Euer Banner. Ob Koch, Krieger oder Kassenwart – in den Weiten des Ozeans hausen die seltsamsten Figuren auf noch komischeren Inseln. Schauplatz des Abenteuers ist nämlich eine Art Fantasy-Karibik mit Rittern, Piraten und jeder Menge Schiffen. Eines davon dient Euch nach einiger Zeit als Hauptquartier, und an Bord versammeln sich besagte Helden – die 'Stars of Destiny' – unter Eurem Kommando. Die Ninjas Akagi, Mizuki und Kate zum Beispiel, oder die Piraten Sigurd und Harvey. Aus diesem bunten Pool an Mitstreitern wählt Ihr eine maximal vierköpfige Party, wobei der namenlose Hauptcharakter natürlich auch immer dabei sein muss. Auf Seereisen dürft Ihr sogar zwei weitere Ersatzgruppen zusammenstellen, die sich bei Kämpfen an Deck Eures Bootes mit der Hauptgruppe abwechseln können. So werden selbst dicke Seedrachen leicht versenkt.

Bei der Auswahl Eurer Partymitglieder müsst Ihr ein gutes Auge beweisen. Denn besonders fähige Kumpels wie die Zauberer Katarina und Conrad oder die Fischer Shiramine und Ugetsu können im Kampf Combo-Attacken ausführen und gemeinsam besonders viel Haue verteilen. Innovativ ist das zwar nicht, weder in der Serie noch im Genre (spätestens seit "Chrono Trigger" hatten wir sowas immer wieder), aber die Suche nach neuen Combo-Attacken und das Verbessern derselben bringt Abwechslung in das etwas starre Kampfsystem. Ansonsten wird das simple Angriff-Verteidigung-Item-Muster nämlich nur noch durch Runeneinsatz aufgelockert. Jede Figur kann bis zu drei dieser Zeichen tragen und dadurch verschiedene Zaubersprüche wie Blitzstrahl oder Heilung lernen. Manchen Charakteren beschert die Rune sogar besondere Kräfte, so auch der Hauptfigur, die mit einem besonders mächtigen, aber leider auch verfluchten Exemplar ausgestattet ist.

Auf großer Fahrt

Mit dieser Rune hat der ganze Ärger angefangen: Vorher war unser Held einer von vielen jungen und glücklichen Rittern, die von ihrer WG auf der Insel Gaien aus die See patrouillieren und gelegentliche Scharmützel mit den bösen Kooluk ausfechten. Doch nach dem Kampf mit einem blutdürstigen Piraten brennt sich die verfluchte Rune erst in die Hand des Gaien-Kommandanten und schließlich, nach dem spektakulären Ableben ihres Vorbesitzers, in die Pfote unseres Helden. Ab da heißt es Schluss mit dem schönen Ritterleben. Ins Exil verbannt, müsst Ihr mit einer Hand voll Getreuer entbehrungsreiche Seerei-



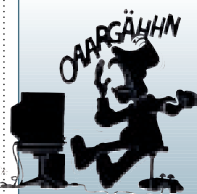


PS2 Eine Seeschlacht, die ist lustig: Einfach gestrickte Strategie-Einlagen sorgen für Abwechslung in den Weiten des Ozeans.

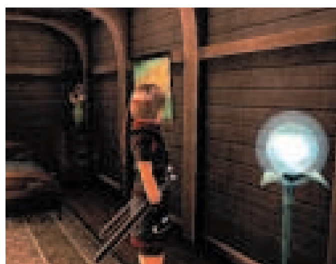


PS2 Vor jeder Kampfrunde entscheidet Ihr Euch zwischen Angriff, Flucht, Bestechungsversuch oder automatischer Kampfabwicklung.

David Mohr



108 Charaktere zum Sammeln, Knuddeln und Liebhaben: Was schon zu seligen PSone-Zeiten funktioniert hat, klappt auch in der mittlerweile vierten Inkarnation. Habt Ihr erst einmal ein paar Gefolgsleute in der Tasche, wollt Ihr immer nur mehr, mehr, mehr! "Pokémon" lässt grüßen. Nur schade, dass das ganze Drumherum einfach nicht mehr zeitgemäß ist. Während die altbackene Bitmap-Grafik der beiden ersten "Suikoden"-Episoden im letzten Jahrhundert noch einen gewissen Charme hatte, hinterlässt die texturarme Optik von Teil 4 einen faden Beigeschmack. Gerade Szenerien wie das Schiff – immerhin der Dreh- und Angelpunkt des Abenteuers – hätten wirklich etwas mehr grafischen Pepp vertragen können. Davon abgesehen, bekommt der geneigte RPG-Fan ein Spiel der alten Schule mit tonnenweise (je nach Vorliebe minimalistisch-genialen oder langweilig-stupiden) Rundenkämpfen, einer leicht naiven, aber leidlich interessanten Story und über 100 Protagonisten. Dass viele davon abgesehen von ihrem gezeichneten Porträt kaum Besonderheiten haben, stört dann auch nicht mehr.

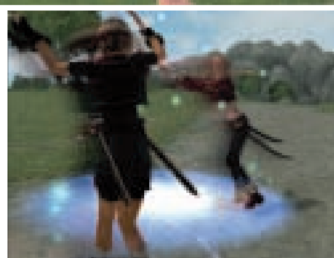




PS2 Forscherdrang: In entlegenen Winkeln sucht Ihr nach neuen Freunden.



PS2 Der Held und Piratin Kika setzen eine Partner-Attacke ein...



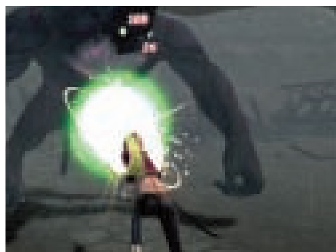


PS2 ...und treffen damit gleich mehrere Feinde auf einmal!

sen und eine einsame Insel überleben, bis Ihr schließlich in König von Obel einen neuen Arbeitgeber findet. So bekommt Ihr ein eigenes Schiff und sucht fortan nach wackeren Mitstreitern, um den Kampf gegen das Kooluk-Imperium weiterzuführen. Die Fieslinge haben mittlerweile sowas wie einen Mini-Todesstern erstanden, mit dem sie ganze Inseln wegpusten können. Keine Frage, dass diesem Treiben ein Ende gemacht werden muss. Einer solchen Mission schließen sich einsame Krieger natürlich gerne an – vorausgesetzt, Ihr findet die Herrschaften.

Schnapp sie dir alle!

Also durchkämmt Ihr mit Eurem Kahn das Meer nach verborgenen Inseln mit hoffentlich kampfeswütigen Bewohnern. Allerdings macht nicht jeder 'Star of Destiny' freiwillig mit. Um den alten Bartholomew zu engagieren, müsst Ihr zum Beispiel erst in der Zeitung (die wieder ein anderer Charakter auf Eurem Schiff verfasst) über ihn lesen. Und Ninja-Dame Kate lässt sich nur zur Mitreise überreden, wenn ihre Kollegin Mizuki in Eurer Party ist. Nach so viel Überzeugungsarbeit ist die Freude über jeden Neuzugang groß, zumal allein schon die Reise zu den verschiedenen Inseln viel Nervenstärke verlangt. Denn erstens steuert sich Euer Schiff wie ein schwangeres Walross mit Magen-Darm-Grippe, und zweitens wartet alle drei Wellen ein Zufallskampf. Wenigstens lassen sich so Eure Mitstreiter angenehm flott aufleveln. Und bereits besuchte Orte könnt Ihr später dank dem Teleport-Spiegel von Zauberin Viki beliebig oft aufsuchen. Das macht auch das Geschäftsleben einfacher, denn für notorische Abenteuer-Verweigerer gibt's in jeder Stadt einen Handelsposten, wo Ihr Güter an- und verkaufen könnt. Geschickte Erbsenzähler füllen so ihre Geldbörse und investieren in Top-Ausrüstung und Waffen für ihre kleine Armee. Besondere Rüstungen könnt Ihr mit bestimmtem Rohmaterialien auch herstellen lassen – natürlich alles an Bord Eurer schwimmenden Festung. Mit mehr oder weniger geschmackvollen Kunstwerken, Vasen und anderem Nippes macht Ihr aus dem schwangeren Walross am Ende sogar eine ganz wohnliche Behausung. *dm*



PS2 Kika haut kräftig zu (oben), Kollege Ornan macht ein Schläfchen.



PS2 Kamikaze-Ninja: Viele Charaktere besitzen ihre eigene Spezialattacke. Ninja Mizuki rammt ihre Gegner aus luftiger Höhe ungespitzt in den Boden.



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 USK

Preis: ca. 55 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- ✔ 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
- PS2: Februar
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami.de

Pro
- + 108 Charaktere
- + viele, aber sehr flotte Kämpfe
- + 'lebendiges' Zuhause

Contra
- – unspektakuläre Optik
- – unsägliche Schiffssteuerung
- – zu viele und zu lange Ladepausen

Alternativen:

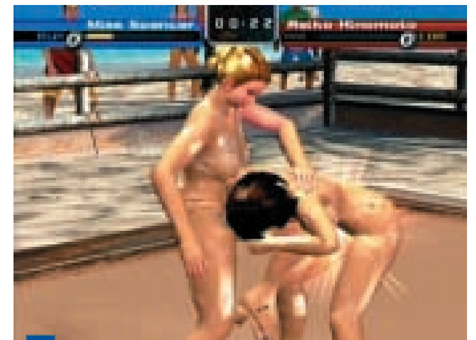
PS2	**Star Ocean: Till The End Of Time** (81%, MAN!AC 11/04)
Xbox	**Star Wars KOTOR 2: The Sith Lords** (88%, MAN!AC 02/05)
NGC	**Baten Kaitos** (84%, MAN!AC 02/05)

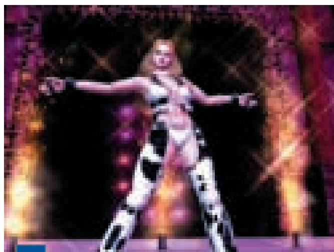
Suikoden 4

Playstation 2
Grafik 65 %
Sound 70 %
72 % Spielspaß

Japan-Rollenspiel mit reichlich Charakteren, netter Story und leider etwas angestaubter Optik.

Rumble Roses


PS2 Schlammpackung: Duelle in der klebrigen Masse werden im Badeanzug bestritten.


PS2 Die Einmärsche der Kämpferinnen sind eindrucksvoll inszeniert.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | Preis: ca. 55 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, ✓ 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Yuke's/Konami Tokyo, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.com

Pro
+ tadellos animierte Moves und Aktionen
+ bewährte "SmackDown!"-Steuerung
+ viele reizvolle Kämpferinnen

Contra
- Story-Modus ohne Tiefgang
- viel zu wenig Matchvarianten
- Heel und Face nie gleichzeitig wählbar

Alternativen:
PS2 WWE SmackDown! vs. Raw (85%, MAN!AC 01/05)
Xbox WWE Raw 2 (73%, MAN!AC 12/03)
NGC WWE Day of Reckoning (78%, MAN!AC 11/04)

Rumble Roses
Playstation 2
Grafik 86 %
Sound 63 %
77 % Spielspaß

Spielerisch gelungenes Frauenwrestling mit toller Optik, aber zu wenig Matchvarianten.


PS2 Rowdy Reiko ist die 'Heel'-Facette der eigentlich kreuzbraven Reiko Hinomoto: Habt Ihr das Bikergör freigespielt, geht's mit rüderen Moves zur Sache.


PS2 Fiese Schlagwerkzeuge findet Ihr hinter den Absperrungen.

Pause für muskelbepackte WWE-Mannsbilder, jetzt kommt das 'schwache' Geschlecht zum Zug: Konami tat sich mit den "SmackDown!"-Entwicklern von Yuke's zusammen und schickt die schillernden Amazonen der "Rumble Roses" in den Ring. Elf Kämpferinnen mit guter 'Face'- oder böser 'Heel'-Gesinnung stehen parat, das Spektrum reicht von gestrenger Lehrerin und Texas-Cowgirl bis zur mysteriösen Ninja-Frau oder einem Popsternchen. Fleißige Kämpfer schalten für alle Mädels gegenteilige Alter Egos frei, die nicht nur komplett anders aussehen, sondern auch über eigene Moves sowie eine Einmarschsequenz verfügen.
Im Story-Modus mit meist bizarrer Rahmengeschichte tretet Ihr zu einer Reihe von Matches an, um schließlich am Ende gegen die mysteriöse Cyborg-Schöpfung 'Lady X' einen letzten Showdown-Kampf zu bestreiten. Davor kloppt Ihr Euch in drei verschiedenen Standard-Arenen und am Strand – letzteres Szenario versetzt Euch in ein mit Schlamm gefülltes Becken, in dem sich zwei Streithennen im Bikini suhlen.

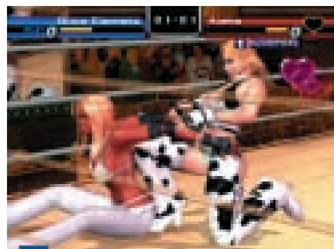
Wenn Frauen hauen

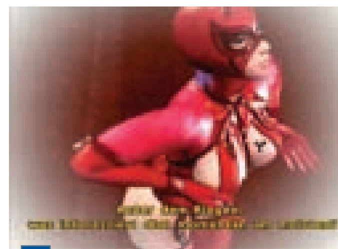
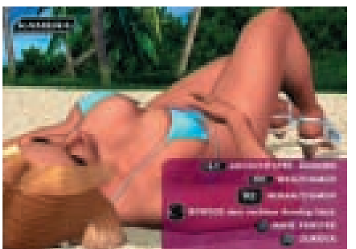
Stets tretet Ihr gegen eine Kontrahentin zum normalen Duell an, sonstige Matchvarianten wie Tag-Teams gibt's leider nicht: Nur außerhalb des Rings kramt Ihr auf Wunsch z.B. Baseballschläger oder Kitzelhand aus. Gesteuert wird nach dem "SmackDown!"-Prinzip, je ein Knopf dient zum Laufen, Schlagen sowie für Pin-Versuche und Griffe – aus letzteren entwickeln sich je nach gedrückter Richtung und Position spektakuläre Würfe oder Aufgabegriffe, mit denen Ihr gezielt Körperregionen der Kontrahentin schwächt.
Neben der Story kloppt Ihr Euch in Einzelmatches, wo Ihr je nach Vorgehen Eure Gesinnung wechseln könnt. Gewinnt Ihr den Titel, schaltet Ihr den 'Galerie'-Modus Eures Stars frei, wo Ihr die Mädels beim Training mittels frei bewegbarer Kamera bewundert, die Einmarschmusik anhört oder ein kurzes Interview verfolgt. *us*

Ulrich Steppberger

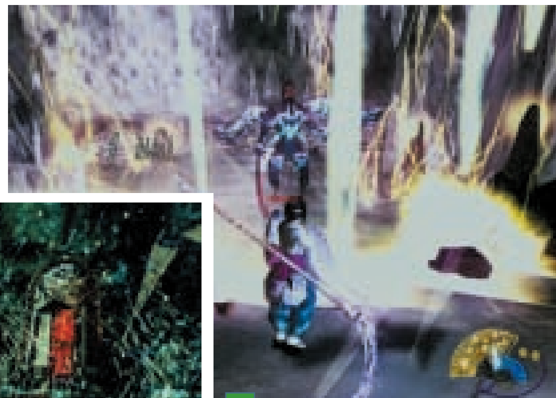


Der Begriff 'sündiges Vergnügen' wurde für Spiele wie "Rumble Roses" erfunden. Worauf die Entwickler ihr Hauptaugenmerk gelegt haben, ist offensichtlich: (Fast) alle Kämpferinnen protzen mit ungemein üppigen Maßen, die in knappen Outfits, bei krachigen Aktionen und vor allem im gänzlich schamlosen 'Galerie'-Modus möglichst aufreizend präsentiert werden. Mission gelungen, dank technisch hochwertiger Umsetzung erfüllt die feine und detaillierte Optik das Ziel problemlos – prüde Prügelspieler sind hier fehl am Platz. Dass das Geschehen im Ring nicht zur reinen Spannerorgie ausufert, dafür sorgt das bewährte "SmackDown!"-Kampfsystem, das nur leicht vereinfacht wurde: Coole Moves und spannende Duelle klappen so einwandfrei und sorgen für Laune. Schade nur, dass es außer dem (motivierenden) Freischalten der Alternativ-Gesinnungen und -Outfits zu wenig zu tun gibt: Die Schlammkämpfe fallen sehr limitiert aus, ansonsten fehlt's schlicht an Matchvarianten – bei einer Fortsetzung sollte sich Konami an der WWE-Konkurrenz orientieren. Spaß macht's trotzdem auch so, schließlich gibt's viel zu bewundern...

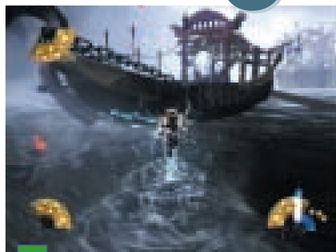

PS2 Werden Herzchen eingeblendet, fühlt sich die Gegnerin gedemütigt.



PS2 Als rein passives Vergnügen ist der Galerie-Modus gedacht: Während sich die Kämpferinnen aufwärmen oder sonnen, spielt Ihr mit der Kamera herum (rechts).

Otogi 2 Immortal Warriors



XB Die zierliche Sadamitsu setzt klugerweise auf magische Fernattacken.



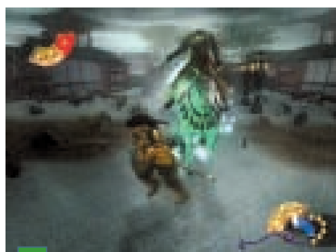
XB Held Raikoh läuft übers Wasser, um die Geisterarmada zu stoppen.



XB Mit Kintoki plättet Ihr im Dungeon Hundertschaften von Steingolems – das bombastische Effektgewitter von "Otogi 2" lässt sich via Screenshots nur erahnen.

Bereits seit geraumer Zeit ist hierzulande ein starkes Interesse an fernöstlicher Kultur zu verzeichnen. Egal ob Filme, Mangas oder auch kulinarische Köstlichkeiten – begierig werden Japan-, Korea- und China-Exporte von der Jugend konsumiert. Betrachtet man die Besucherzahlen von ästhetisierten Martial-Arts-Märchen wie "Tiger & Dragon", "Hero" oder aktuell "House of Flying Daggers", stehen die Zeichen für "Otogi 2: Immortal Warriors" günstig. Denn auch From Softwares Monsterschnetzelei setzt auf eine mythologisch angehauchte Hintergrundgeschichte, gewaltige Bilderfluten und atemberaubende Schwertkämpfe.

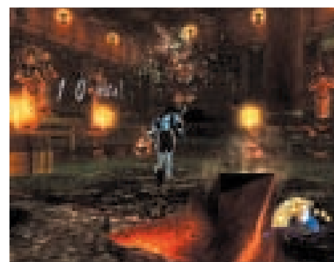
Das mystische Szenario erzählt die Geschichte vom Angriff des Dämonenheeres auf die alte Hauptstadt Japans. Um die schändlichen Horden zurückzuschlagen, opfern fünf Kämpfer ihr Blut und erwecken den legendären Krieger Raikoh zum Leben. Nun liegt es an Euch, mit der grotesken Sechserbande – von Wolfsmensch über Magierin bis hin zu wandelndem Tentakel-Baumstamm – in gut 25 Missionen die Welt vom Dämonenfluch zu reinigen. Vor Beginn einer Mission entscheidet Ihr frei, welchem Recken Ihr die Prüfung auferlegt: Allerdings muss dieser einen gewissen Erfahrungslevel besitzen und sollte für die Aufgabe gerüstet sein: Während der stramme Kintoki mit seiner mächtigen Axt auch in der dichtesten Gegnerschar locker eine Schneise zieht, sieht die schlanke Sadamitsu im Nahkampf kein Land. Nach der pathosschwangeren Missionsbeschreibung stürzt Ihr Euch in die turbulente Hack'n'Slay-Action: Mit Katana, Kampfstab oder bloßen Händen plättet Ihr Heerscharen fantasievoller Gegnertypen – feuerspuckende Geister und Riesenspinnen inklusive. Ein anderes Mal wollen gigantische Zwischengegner erledigt oder ein heiliger Ort vor der Zerstörung bewahrt werden. Einmal gemeistert, stehen die komplett zerlegbaren Schauplätze zum erneuten Besuch offen.

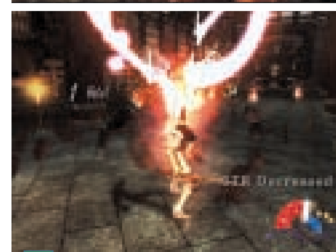


XB Den kopflosen Reiter zu enthaupten, dürfte schwierig werden.

Nebenjobs

Abseits des Storystrangs warten zahlreiche Prüfungen auf den Hobby-Samurai: Hindert eine Armee Untoter daran, eine Brücke zu überqueren oder rast auf Zeit durch Torbögen, ohne Euren Kimono nass zu machen. Doch diese 'Havoc'-Prüfungen dienen nicht nur der Abwechslung: Wie am Ende einer Hauptmission erwirbt das gewählte Alter Ego stärkende Orbs und reichlich Kohle. Genretypisch bringt Ihr letzere aber nicht aufs Sparbuch, sondern kauft Lebensenergie spendende Amulette, zermalmende Zaubersprüche und neue Totschläger. *ms*





XB Verhindert nach Zauberkräften, dass Geister in die Statuen schlüpfen.

Matthias Schmid



Mit "Otogi 2" verbindet mich wahrlich eine Hassliebe: Denn einerseits haut mich das farbenprächtige Grafik-Gewitter, das die Säbel schwingenden Helden auf den Schirm zaubern, beinahe aus dem Sessel. Malerische Hintergründe, herrliche Wasserspiegelungen und unzählige Partikeleffekte komplettieren den optischen Hochgenuss. Auch die intuitive Steuerung mit 'Lock-on'-Funktion steht der feudalen Metzelei wunderbar zu Gesicht. Wie schon der erste Teil krankt aber auch "Immortal Warriors" am frustrierenden Missionsdesign: Nur allzu oft beißt Euer Recke urplötzlich ins Gras, ohne dass Ihr Euch eines Fehlers bewusst seid. Der hohe Schwierigkeitsgrad wäre durchaus zu verschmerzen – die enorme Abhängigkeit vom Zufall bringt Euch aber oft an den Rand der Verzweiflung.

Genre: Action
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12 — **Preis:** ca. 45 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ○ Downloads
- ✓ 60Hz
- ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: Februar
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: From Software, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sega.com/gamesite/otogi2/

Pro
- + bombastische Effektpalette
- + gelungenes Fantasy-Flair
- + packende Kämpfe
- + sechs Charaktere garantieren Abwechslung

Contra
- – endet oft im Chaotischen
- – zahlreiche Frustmomente

Alternativen:
- PS2: Chaos Legion (78%, MAN!AC 10/03)
- Xbox: Ninja Gaiden (88%, MAN!AC 06/04)
- NGC: Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)

Otogi 2 Immortal Warriors

Xbox — Grafik 90 % — Sound 79 % — 77% Spielspaß

Bildgewaltiges Kampf-Spektakel mit flotter Steuerung, aber auch sehr hohem Frustpotenzial.

VIDEO AUF DVD!

Outlaw Golf 2



XB Einblendbare Gitterlinien und der (vermutliche) Laufweg des Balls erleichtern den Puttvorgang um einiges.



PS2 Immer kräftig auf den Ball konzentrieren: So manch freispielbares Outfit betont die Reize der Golfer konsequent mit sparsam eingesetzten Textilien.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	4	4	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK **Preis:** ca. 20 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Hypnotix, USA
Hersteller: Take 2
Website: www.hypnotix.com

Pro
+ sehr launige Aufmachung
+ ordentlich aufgemotzte Kursanzahl
+ viele freispielbare Gimmicks

Contra
- Schwierigkeitsgrad teils unausgewogen
- Steuerung gut, aber etwas sensibel
- Ladezeiten besonders auf PS2 lang

Alternativen:

PS2	**Tiger Woods PGA Tour 2005** (87%, MAN!AC 11/04)
Xbox	**Links 2004** (85%, MAN!AC 01/04)
NGC	**Tiger Woods PGA Tour 2005** (87%, MAN!AC 11/04)

Outlaw Golf 2

Playstation 2 – 79% Spielspaß – Grafik 75 % – Sound 68 %

Xbox – 80% Spielspaß – Grafik 74 % – Sound 68 %

Launiges Rüpel-Golf mit viel Humor, solider Steuerung und diesmal auch ausreichender Kurszahl.

Der rüpelhafte "Outlaw"-Trupp hat eine bewegte Vergangenheit hinter sich, denn ursprünglich war die kauzige Sportspielreihe bei der amerikanischen TDK-Abteilung zu Hause. Als diese von Take 2 übernommen wurde, blieben die Rechte zum Volleyball-Debüt in Europa wiederum bei der hiesigen unabhängigen TDK-Niederlassung, das von Fans lange erwartete "Outlaw Golf 2" dagegen schien spurlos in der Versenkung zu verschwinden. Doch zum Glück besann sich Take 2 der Marke und nutzte den guten Ruf, um die Schlägerschwingerei als Teil der neuen Low-Budget-Offensive des hauseigenen Labels Global Star einzusetzen.

Im Gegensatz zu den üblichen Genre-Vertretern wie "Tiger Woods" & Co. nimmt sich "Outlaw Golf 2" nur bedingt ernst und glänzt mit einer lockeren Atmosphäre: Als Sportler treten eine Reihe skurriler Charaktere wie Ex-Stripperin Summer oder der Möchtegern-Eminem Ice Trey samt Caddie an. Auf dem Platz fallen entsprechend kernige Sprüche, auch der Kommentator macht mit flapsigen Bemerkungen von sich hören. Auf acht 18-Loch-Kursen beweist Ihr Euer Können, darunter so ausgefallene Lokalitäten wie ein nächtliches Halloween-Szenario, eine sumpfige Moskitospielwiese oder die besonders schrägen 'Psycho Sands'.

Draufhauen, wohlfühlen

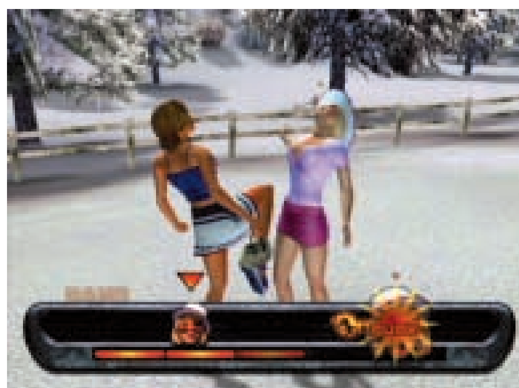
Geschwungen wird mittels Analogstick und eingeblendetem Stärkebalken, beim Putten helfen u.a. limitiert einsetzbare Zielhilfen. Haut Ihr einen Ball völlig daneben, sinken Stimmung und Konzentration – da hilft nur eine Tracht Prügel für den Caddie oder neu ein alternatives Kart-Rennen, um Dampf abzulassen.

Neben Einzelmatches in verschiedenen normalen und flippigen Spielarten golft Ihr im Karriere-Modus weitere Spieler, Kurse oder Outftis frei. Außerdem dürfen via Internet bis zu vier Sportler gleichzeitig ihr Können miteinander messen. *us*

Ulrich Steppberger



Gut gemacht: Die gravierendste Schwäche des Erstlings wurde konsequent beseitigt, mit acht Spielplätzen gesellt sich nun die nötige Abwechslung zum robusten Basisgeschehen. Die Schwungsteuerung fordert zwar ein gewisses Maß an Fertigkeit und Feingefühl, trotzdem gelingen leichter erfolgreiche Schläge als etwa bei "Tiger Woods". Dank der diversen Matchvarianten, umfangreicher Karriere mit vielen Extras und vor allem Online-Tauglichkeit gibt es genug zu tun, zumal die gewitzte Präsentation immer noch frisch ist: Hübsche Kurse, skurrile Charaktere und humorige Kommentare sorgen für Stimmung, da verzeiht man auch das lahme Kartfahren. Weniger lustig sind die besonders auf der PS2 happigen Ladezeiten: Packt genügend Geduld zum Golftrip mit ein!



PS2 Mitten in die Fresse rein: Stellt Ihr Euch bei den rabiaten Prügeleien geschickt an, steigt die Stimmung Eures Sportlers.

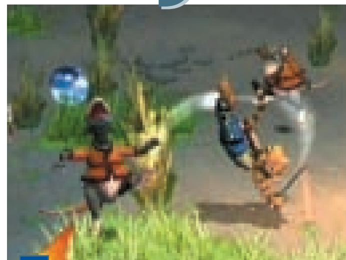


XB Die neuen Kart-Flitzereien sorgen kurzfristig für Abwechlung, es fehlt ihnen allerdings etwas an Witz.

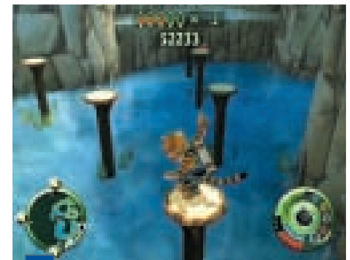
Legend of Kay



PS2 Schlagt die Bestzeit im Sumpfbootrennen, damit Euch der Fährmann hilft.



PS2 Wieselflink flitzt Kay im Kampf zwischen seinen Feinden hin und her.



PS2 Nicht reinfallen: Balance-Akte für wasserscheue Katzen warten zuhauf.



PS2 Während der Kung-Fu-Meister gelassen auf seinem Schwanz balanciert, lernt Kampfkater Kay in der Martial-Arts-Schule akrobatische Moves und magische Attacken.

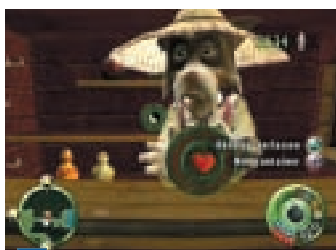
Einst war das Reich Yenching ein friedlicher Ort, dessen tierische Bewohner in Einklang mit der Natur lebten. Mit der Invasion der Gorilla-Armee unter Führung der listigen Rattenbande fand diese Idylle ein jähes Ende. Doch das wehrhafte Fellbündel Kay will sich den Besatzern nicht unterwerfen. Als diese die Kampfschule seines Heimatortes schließen, ist das Maß voll: Kay mopst das ehrwührdige Schwert seines alten Sensei und stellt sich den üblen Besatzern voller Elan entgegen.

Um zu den Rädelsführern des Überfalls zu gelangen, muss der Martial-Arts-Spezialist zahlreiche Aufgaben bestehen: Da wollen Drachen gezähmt, Gefangene befreit und jede Menge Krokodile, Affen und Schildkröten vermöbelt werden. Zu diesem Zweck stößt Kay auf immer stärkere Waffen, darunter Stahlkrallen und Holzhammer, metallene Rüstungen und Handel treibende Katzenkollegen: Diese versorgen Euch u.a. mit Herzcontainern, Bomben und wenig bekömmlichen Dämonentränken. Letztere verwandlen Kays Umgebung in ein wogendes Farbenmeer und machen so magische Portale sichtbar. Dass Eure Karate-Katze ihren Feinden kräftemäßig unterlegen ist, macht Ihr mit blitzschnellen Combo-Manövern wett und verbeult die Visagen der Fieslinge mit Schlägen, Würfen oder Schwerthieben.

Doch auch friedvolle Zeitgenossen finden im abwechslungreichen Aufgaben-Potpourri den passenden Job: Knifflige Sprungpassagen, einfache Schalterrätsel und rasante Minispiele warten auf ihre Entdeckung.

Sprachbarriere

Witzigerweise zeichnen sich sämtliche Völker der weitläufigen "Legend of Kay"-Welt wie im richtigen Leben durch eigene Dialekte aus: Während der unter dem Bergmassiv hausende Quotendrache wie ein mies gelaunter amerikanischer GI klingt, labert Euch im ungastlichen Sumpfland die Froschsippe in einer lupenreinen Deutsch-Französisch-Mixtur die Hucke voll. Auch sonst ist ein loses Mundwerk Trumpf: Allen einschüchternden Anfeindungen der Affensoldaten zum Trotz hat Euer wandelnder Flohzirkus stets einen kecken Spruch auf den Lippen. *ms*



PS2 Nützlich: Der fahrende Händler versorgt Kay mit wertvollen Power-Ups.

Matthias Schmid



Alf mag Katzen und ich auch, denn "Legend of Kay" macht mir die niedlichen Stubentiger noch sympathischer. Der titelgebende Held sorgt mit seinen frechen Äußerungen für zahlreiche Lacher, die drolligen Dialekte der anderen Bewohner tun ihr Übriges. Zwar kann die Katzenmär nicht mit Innovations-Meisterleistungen wie der "Legend of Zelda"-Serie mithalten, dennoch überzeugen die abwechslungsreichen Aufgabenstellungen, die gelungene Steuerung sowie die sehr kurzen Ladezeiten. Auch technisch kann sich der deutsche Titel sehen lassen: Die tadellose Synchronisation steht der sehr sauberen Optik in nichts nach. Manchmal wirkt die Landschaft jedoch blass – als hätte man vergessen, ihr Leben einzuhauchen. Zudem stören einige Ruckler den Gesamteindruck.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12

Preis: ca. 45 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
- PS2: Februar
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Neon Studios, D
Hersteller: JoWood
Website: www.legendofkay.de

Pro
- + abwechslungsreiche Aufgaben
- + durchdachte Kampf-Steuerung
- + köstliche Dialekte
- + sehr saubere Optik,...

Contra
- – ...die allerdings bisweilen ruckelt
- – Kameraprobleme in engen Räumen

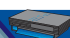
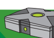
Alternativen:
- PS2: Beyond Good & Evil (90%, MAN!AC 12/03)
- Xbox: Beyond Good & Evil (90%, MAN!AC 04/04)
- NGC: Beyond Good & Evil (90%, MAN!AC 04/04)

Legend of Kay

Playstation 2
Grafik 79 %
Sound 80 %
78 % Spielspaß

Hübsches Katzenabenteuer mit eingängiger Steuerung und witzigen Charakteren.



 Playstation 2  Xbox  Gamecube

NBA Street V3



NGC Kleine Leute ganz groß: Mario und Luigi treten Cube-exklusiv an.



XB Zum Abschluss ein schicker Alley-Oop: Die sinnvolle neue Trickanzeige oben macht das Zusammenstellen cooler Kombos deutlich bequemer.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	6	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 USK

Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, ✔ ProLogic 2, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, ✔ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, Surround, 60Hz, ✔ ProLogic 2

NBA Street V3

Playstation 2 – Grafik 83 % – Sound 69 % – **86 %** Spielspaß

Xbox – Grafik 82 % – Sound 69 % – **86 %** Spielspaß

Gamecube – Grafik 82 % – Sound 69 % – **86 %** Spielspaß

Feines Arcade-Basketball, das mit noch mehr Action und Optionen "NBA Jam" vergessen macht.

Als zweiter Vertreter von Electronic Arts' frühjährlichem 'Big'-Spaßsport-Trio geht mit "NBA Street V3" das Basketball-Lager an den Start. Wie gehabt sind zwar nahezu alle Stars und Legenden der nordamerikanischen Profiliga dabei, gespielt wird aber nach den Regeln der Straße: Auf 13 Courts treten zwei Dreierteams gegeneinander an, Fouls oder Seitenaus gibt's grundsätzlich nicht. Bei regulären Matches zählen Dunks und Korbleger einen Punkt, Distanzwürfe schlagen mit zwei Zählern zu Buche. Gespielt wird in der Regel nicht auf Zeit, sondern auf Punkte: Wer zuerst die magische 21 erreicht, geht als Sieger vom Feld.

Da es beim Straßensport aber nicht nur um Athletik, sondern auch Stil geht, motzte EA die allgegenwärtigen Kunststücke auf. Während spektakuläre Dunks weiterhin mittels Turbo-Tasten-Combo gewählt werden, kommt bei coolen Dribblern und Finten der 'Trick Stick' zum Einsatz – mittels des rechten Joypadknüppels wählt Ihr unterschiedliche Aktionen, was effektiv das verfügbare Repertoire um ein Vielfaches vergrößert. Wem dies zu komplex ist, der kann auch auf die 'klassische' Steuerung zurückgreifen. Darauf verzichten könnt Ihr aber nicht, schließlich sind womöglich entscheidende 'Game Breaker' nur bei gefüllter Trickleiste möglich. Freundschaftsspiele sind wie gewohnt mit dabei, dafür wurde die 'Besiegt alle Teams hintereinander'-Variante abgeschafft. Zum Ausgleich könnt Ihr Euch u.a. ein eigenes Spielfeld zusammenbasteln oder im frischen Dunk-Wettbewerb ähnlich wie beim All-Star-Wochenende mit Akrobatik protzen.

Karriere auf der Straße

Die meiste Zeit verbringt Ihr bei "NBA Street V3" aber in der 'Street Challenge': Dort habt Ihr 70 Tage Zeit, durch Erfolge möglichst großen Ruhm zu ernten. Je nach Tageszeit und Können warten verschiedene Matchtypen auf Euch, so zählen z.B. mal nur Dunks oder Ihr spielt ganz traditionell ohne Tricks – zwischendurch winken gar Einladungen zu Spezialturnieren.

Gamecube-Sportler kommen zudem in den Genuss eines ganz besonderen Gimmicks: Bei ihrer Fassung sind Mario, Luigi und Prinzessin Toadstool als 'Team Nintendo' mitsamt eigenem Platz und Soundeffekten an Bord. *us*

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC Februar

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ starke Grafik
+ noch mehr spektakuläre Tricks möglich
+ umfassender Karriere-Modus
+ neuer Dunk-Wettbewerb

Contra
- Musik auf Dauer ziemlich eintönig
- wieder mal kein Online-Zugang

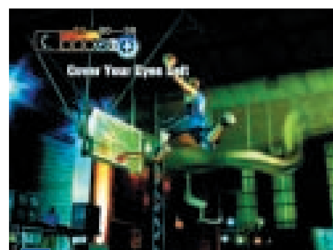
Alternativen:

PS2	**NBA Live 2005** (87%, MAN!AC 12/04)
Xbox	**NBA Live 2005** (87%, MAN!AC 12/04)
NGC	**NBA Live 2005** (87%, MAN!AC 12/04)

Ulrich Steppberger



Einen großen Qualitätssprung zum feinen Vorgänger macht "V3" zwar nicht mehr, dafür gab es umso mehr Detail-Politur. Die 'Trick Stick'-Kontrolle erweitert das akrobatische Repertoire ungemein, zumal Combos nun viel besser verdeutlicht werden. Auch die verbesserte 'Street Challenge' sorgt mit ihren verschiedenen Matchvarianten für wochenlange Beschäftigung. Daneben tut sich der neue Dunk-Wettbewerb etwas schwerer – als nette Auflockerung erfüllt er seine Aufgabe, beim ernsten "Live"-Kollegen wurde das aber etwas besser gelöst. Optisch bietet "NBA Street" gewohnte Oberklasse mit schicken Plätzen und feinen Animationen, während der monotone Hiphop-Sound bald anödet. Spaß-Basketballer stören sich nicht daran und greifen ein weiteres Mal zu.

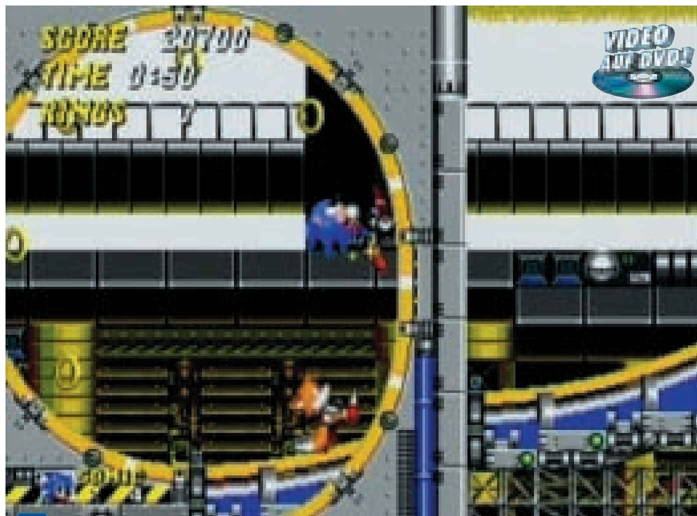


PS2 Beim Dunk-Wettbewerb ist hohe Trickkunst gefragt.



PS2 Nur noch im Spiel: 'Gamebreaker'-Combos mit Shaq und Kobe.

Sonic Mega Collection Plus



PS2 Flott war Sonic schon immer, doch Gesellschaft bekam er erst später: Der doppelschwänzige Fuchskumpel Miles feierte in "Sonic 2" sein Debüt.

Zwei Jahre nach dem Gamecube beglückt Sega doch noch PS2 und Xbox mit der "Sonic Mega Collection". Zum Ausgleich für die Wartezeit gibt's eine Hand voll frischer Extras und Bonusspiele – daher das neue "Plus"-Anhängsel. Schon bekannt und tadellos emuliert sind ein Dutzend Titel: Neben der klassischen "Sonic"-Trilogie flitzt Ihr durch "Sonic & Knuckles" (das mittels 'Aufsteck'-Technik auch die drei Vorgänger aufmotzt) und "Sonic 3D Blast", flippert in "Sonic Spinball" und knobelt bei "Dr. Robotnik's Mean Bean Machine". Dazu gesellen sich "Ristar" und "Flicky" zwecks Abwechslung. Bei der "Plus"-Variante erhaltet Ihr zusätzlich sechs Game-Gear-Auftritte des Firmenmaskottchens – neben einigen Umsetzungen das Rennspiel "Drift" sowie die Hüpfer "Labyrinth" (isometrisch) und "Chaos" (klassisch). Abgerundet wird das erweiterte Programm vom schicken Mega-Drive-Prügler "Comix Zone" sowie "The Ooze". Außerdem dürft Ihr nun bei allen Spielen jederzeit den Fortschritt speichern – sehr praktisch. "Sonic"-Fans greifen zu. *us*



XB Historisch wertvoll, aber heutzutage gut verzichtbar: "Sonic Drift".

Genre: Jump'n'Run/Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Sonic Team, Japan
Hersteller: Sega
www.sega.com

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 45 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC bereits erhältlich (80%, MAN!AC 04/03)

Alternativen:

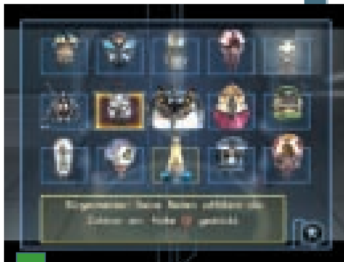
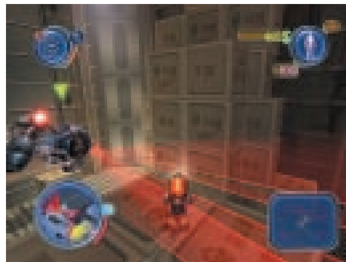
PS2	**Activision Anthology** (76%, MAN!AC 03/03)
Xbox	**Midway Arcade Treasures** (69%, MAN!AC 03/04)
NGC	**keine erhältlich**

Playstation 2
Grafik 52 %
Sound 39 %
80 % Spielspaß

Xbox
Grafik 52 %
Sound 39 %
80 % Spielspaß

Nicht nur für Igel-Fans feine Oldie-Sammlung, dessen 'Plus'-Extras aber nur kurz interessieren.

Scrapland

XB Die 'Große Datenbank' gewährt Euch Zugang zu 15 Robotergestalten. Benehmt Ihr Euch auffällig, nehmen Euch Polizeiroboter unter die Lupe (rechts).



XB Rasant, optisch beeindruckend und keine Spur von Ruckeln: Technisch bewegt sich "Scrapland" auf höchstem Niveau.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.	
Am Einzelsystem	2	
Via Linkkabel	–	
Online	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 — Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 erhältlich
Xbox erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Mercurysteam, Spanien
Hersteller: Enlight/Koch Media
Website: www.scrapland.com

Pro
+ optisch fantastische Außenbereiche
+ aberwitzige Charaktere
+ großer Bewegungsfreiraum
+ 15 unterschiedliche Robotergestalten

Contra
- spielerische Freiheiten beschränkt
- chaotische Raumschlachten

Alternativen:
- PS2: Beyond Good & Evil (90%, MAN!AC 12/03)
- Xbox: Beyond Good & Evil (90%, MAN!AC 04/04)
- NGC: Beyond Good & Evil (90%, MAN!AC 04/04)

Scrapland
Xbox
Grafik 88 %
Sound 84 %
82% Spielspaß

Action-Adventure mit brillantem Design, das die spielerischen Möglichkeiten nicht ausreizt.

Des einen Schrott ist des anderen Schatz: Während Menschen eine ausgebeutete und zerstörte Welt als Trümmerhaufen zurückließen, erschufen Roboter aus den Ruinen den architektonisch beeindruckenden Ringplanet Scrapland – Schrottland – mit der Hauptstadt Kimera. Erdbewohner haben zum gelobten Land der Maschinenwesen keinen Zutritt, aber schließlich ist D-Tritus Debris auch kein Mensch – was nicht bedeutet, dass er deswegen der örtlichen Einwanderungsbehörde entgeht. Bevor der aus Ersatzteilen zusammengebaute Roboter auch nur einen Fuß nach Kimera setzt, dreht ihm der Amtsschimmel einen Job an. Unfreiwillig schlägt sich Tritus fortan als Journalist durchs Leben und arbeitet mit Eurer Hilfe an der Lösung eines Kriminalfalls.

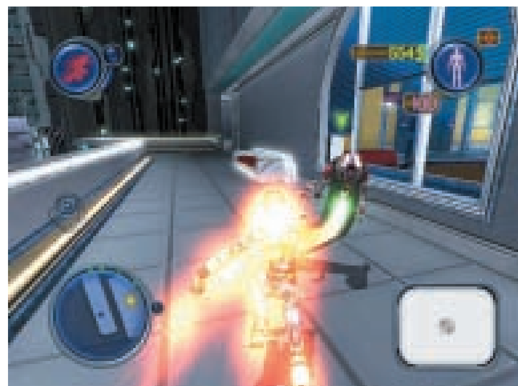
I, Robot

Nach den ersten zaghaften Bekanntschaften mit skurrilen Robotergesellen und Flügen durch beeindruckende Außenareale wird das Spielprinzip schnell deutlich: Primär folgt Ihr der Handlung um Mord und Totschlag, besucht vorgeschriebene Stadtbereiche und quatscht mit wichtigen Maschinen-Persönlichkeiten. Abseits des Storypfades steht Kimera offen für Erkundungstrips, Raumschiffschlachten und Checkpointrennen. Gelegentlich lohnt sich auch ein Abstecher beim 'Irren Spieler', dessen Wetten im Gewinnfall Upgrades für Euer Raumschiff und Geldeinheiten einbringen. Letzteres ist für den Verlauf der Geschichte nicht unerheblich, benötigt Ihr doch die Kohle, um Söldner anzuheuern, Raumschiffe zu bauen oder als Entlohnung für Ersatzleben. Wer ohne zusätzliche 'Continues' das Zeitliche segnet, landet nicht etwa beim Alteisen, sondern kommt im Knast wieder zu sich. Statt Kaution an den Rechtsapparat für Eure Freilassung zu löhnen, macht Ihr Euch Tritus' Fähigkeit, sich in 15 verschiedene Roboter zu verwandeln, zunutze. Per Knopfdruck übernehmt Ihr den vor Euch stehenden Blechmann oder nutzt in der Stadt verteilte Datenterminals, um auf alle 15 Verwandlungsformen zuzugreifen. Mit der Gestalt der Roboter übernehmt Ihr auch deren Fähigkeiten. Erpresst als Polizist Schutzgeld von Passanten, hüpft als Miniroboter über Hindernisse oder schwingt als Bürgermeister einschläfernde Reden. Der Körperklau bleibt nicht ungestraft: Wachdrohnen reagieren auf das geänderte Verhalten, nehmen Euch unter die Lupe und schlagen im Zweifelsfall Alarm. *jw*

Janina Wintermayr



Ein Ausbund an Ideenreichtum und Spielspaß: Von Beginn an fühlte ich mich von der facettenreichen Robotergesellschaft mit ihren aberwitzigen Charakteren und der herrlichen Grafik in den Bann gezogen. Keine Frage, "Scrapland" versprüht jede Menge Charme und begeistert auch mit seinen spielerischen Möglichkeiten: Raumschlachten, Rennen, Schiffsbau, Knastausbrüche und Formwandel bieten mehrere Stunden feinen Spielspaß. Leider reizt das ungewöhnliche Action-Adventure nicht annähernd das immense Potenzial der Maschinenstadt aus. Zu linear gestaltet sich die Story, zu oberflächlich bleiben die Freiheiten. Trotzdem: Action-Adventure-Fans sollten sich "Scrapland" nicht durch die Lappen gehen lassen.



XB Der Bankier hat das falsche Opfer beklaut: D-Tritus setzt seine Spezialattacke gegen den gemeinen Langfinger ein.



XB Kimeras Roboterpolizei arbeitet nicht gemeinnützig. Zahlt die Steuer, oder der Wicht ruft seine großen Kollegen.

Constantine

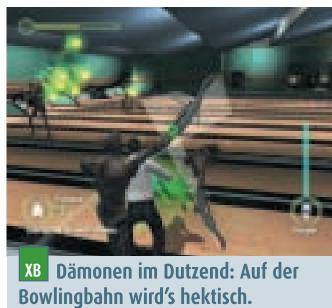


XB Die reinigende Kraft des Feuers: Mit einer eindrucksvollen Sammlung gesegneter Waffen macht Constantine den Dämonen Feuer unterm faltigen Hintern.

In "Constantine" geht Keanu Reeves Mitte des Monats als ebenso übersinnlicher wie abgefuckter Detektiv gleichen Namens auf Dämonenjagd – zeitgleich dürft Ihr Euch auf PS2 und Xbox mit allerlei Höllenkreaturen herumschlagen. Mit gutem Grund: Höhere satanische Chargen verfolgen einen perfiden Weltzerstörungsplan, bei dem eine mit Jesu Blut befleckte Speerspitze eine entscheidende Rolle spielt.
Die aktuelle Lage scheint prekär: Dämonen unterschiedlicher Größe und Hässlichkeit terrorisieren die Menschenwelt (was ihnen laut himmlischen Gesetzen nicht gestattet ist). Zudem wurde der Halbengel Elriu ermordet, der das heilige Artefakt in Verwahrung hielt. Ein Fall, ganz nach dem Geschmack von John Constantine, der nicht nur umfangreiche Erfahrung mit Okkultem hat, sondern auch zaubern und gezielten Gebrauch von Schusswaffen machen kann.

Heiliger Krieg

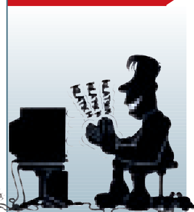
Beim Kampf gegen unmenschliche Gegner kommt ein illustres Arsenal zum Einsatz: Mit heiligem Gewehr, Armbrust oder 'Kreuziger' wird den grauen Gruselwesen der Garaus gemacht – kommen sie zu nahe, gibt's Tritte und Haue. In einigen Situationen bewähren sich offensive Zaubersprüche, die Ihr im Spielverlauf erlernt: Mit Blitzen und Fliegenschwärmen werden die teuflischen Wesen getötet, geschwächt oder abgelenkt.



XB Dämonen im Dutzend: Auf der Bowlingbahn wird's hektisch.

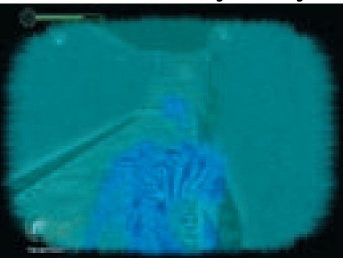
An einigen vorgegebenen Stellen der insgesamt 13 Levels (wie Bibliothek, Polizeirevier oder Leichenhalle) dürft Ihr einen Portalzauber sprechen. Durch diesen wechselt Constantine in eine höllische Parallelwelt aus zerstörten Gebäuden und lodernden Flammen – geht es mal auf Erden nicht mehr weiter, wird ein Stück Weg in der Dämonendimension zurückgelegt. Der Seitensprung hat allerdings meist dramaturgische Gründe, nur selten dient er dem Lösen eines Rätsels. "Constantine" ist insgesamt sehr viel mehr Action als Adventure: Ihr könnt zwar mit einem speziellen Wahrheitsblick die Gegend auf Ungewöhnliches scannen und sucht zudem nach unzähligen Bonus-Spielkarten, dank Linearität und Rätselarmut werden größere Denkanstöße aber vermieden. *sf*

Stephan Freundorfer



Es müsste noch nicht mal mit dem Teufel zugehen, um aus "Constantine" mehr als nur ein ordentliches Spiel zum Film zu machen. Statt dem Verpfänden der Seele hätte es auch ein bisschen mehr Zeit und Inspiration getan. Denn das Fundament für ein abwechslungsreiches und andersartiges Action-Abenteuer ist deutlich vorhanden: ein cooler Charakter, eine spannende, in den Zwischensequenzen flott erzählte Story und die zusätzliche Höllendimension. Wie viele andere Aspekte des Spiels ist die Parallelwelt aber nur eine Kulisse, die mehr schlecht als recht den gewöhnlichen Kern des Ganzen kaschiert. In den geradlinigen Levels ist jeder Schritt des Spielers vorgeplant, Freiheit bei der Erkundung gibt es nicht. Am deutlichsten fällt das bei den Zaubersprüchen auf – die sind entweder unnötig oder lassen sich, wie bei der Portalmagie, nicht nach Belieben verwenden. Das verschenkte Potenzial (und eine etwas hakelige Steuerung) außen vor gelassen, ist "Constantine" eine kurzweilige Dämonenjagd mit atmosphärischer Optik und Musik, die wohl ebenso schnell wieder in Vergessenheit geraten wird wie der zugehörige Kinofilm.







PS2 Ein Schlückchen Weihwasser schenkt neue Energie, füllt also fleißig Eure Feldflasche (links). Der Wahrheitsblick macht Gegner auch im Dunkeln sichtbar (Mitte). Die Höllendimension beeindruckt mit post-apokalyptischer Atmosphäre (rechts).

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC nicht geplant

Entwickler: Bits Studios, England
Hersteller: SCi/Ubisoft
Website: www.bitsstudios.com

Pro
+ spannende Story
+ atmosphärische Düstergrafik
+ viele, gut synchronisierte Cutscenes...

Contra
- ...mit peinlichen Übersetzungsfehlern
- hakelige Steuerung
- wenig spielerische Freiheit

Alternativen:

PS2	Prince of Persia: Warrior Within (89%, MAN!AC 01/05)
Xbox	Prince of Persia: Warrior Within (89%, MAN!AC 01/05)
NGC	Prince of Persia: Warrior Within (89%, MAN!AC 02/05)

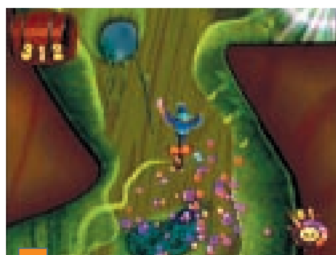
Constantine

Playstation 2 – Grafik 74 %, Sound 79 % – **71 %** Spielspaß

Xbox – Grafik 74 %, Sound 79 % – **71 %** Spielspaß

Hübsch inszenierte Dämonenjagd mit Mangel an spielerischer Abwechslung.

Donkey Kong Jungle Beat


NGC Währungswechsel 1:1: Für 100 Blümchen erhaltet Ihr 100 Bananen.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig

Spieler	Konfiguration			Spieler max.
	Am Einzelsystem			1
	Via Linkkabel			–
	Online			–
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei · Preis: ca. 50/60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ GBA-Link
- ○ Keyboard
- ✓ Bongo-Trommeln

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ○ Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ○ ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC bereits erhältlich

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
- + erfrischend andere Spielidee
- + fabelhaft steuerbar
- + motivierendes Combo-System
- + putzige Gegner en masse

Contra
- – teils marginal unterschiedliche Bosse
- – schnell durchgetrommelt

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Donkey Kong Jungle Beat

Gamecube
Grafik 77 %
Sound 83 %
86 % Spielspaß

Innovative Geschicklichkeits-Hüpferei mit knallbunter Optik und kreativem Leveldesign.

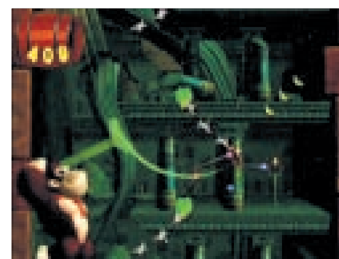
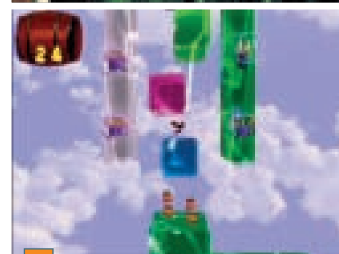

NGC Alles Gute kommt von oben? Diesem gigantischen Tausendfüßler rückt Euer Held in einem Hochgeschwindigkeitsrennen mit einer explosiven Ananas zu Leibe.

Nintendos putzmunterer Primat Donkey Kong kehrt nach seinem "Donkey Konga"-Trommelfestival zu seinen SNES-"Donkey Kong Country"-Hüpfwurzeln zurück. Doch die Bongos hat er dermaßen an seine behaarte Brust gedrückt, dass Ihr das affige Hüpfspektakel via Trommeln steuert (wahlweise auch mit dem gängigen Cube-Controller – diese Variante raubt der innovativen Geschicklichkeits-Hatz jedoch viel von ihrem Charme). Je schneller Ihr auf eine Trommel schlagt, desto flotter sprintet der Affe die Parcours ab. Drückt Ihr während der hastigen Rennerei beide Bongos, hüpft Donkey Kong in die Laufrichtung. Klatscht dem Affen auch tüchtig Applaus: Dadurch startet der Dschungelkönig eine Gegner lähmende Krachattacke oder grabscht sich leckere Bananen. Dabei erscheinen ein roter und ein grüner Kreis, welche Euch die jeweilige Reichweite visuell darstellen. Auch Klettersprünge, Lianenhangeleien, feuchtes Plantschen und akrobatische Salti gehören zu Eurem Repertoire. Hört sich arg kompliziert an, geht aber innerhalb kürzester Zeit problemlos von der Hand.

Süßes Früchtchen

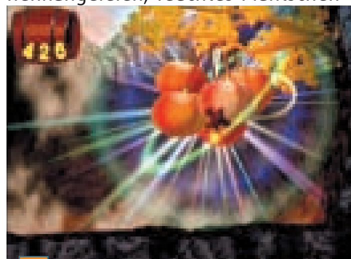
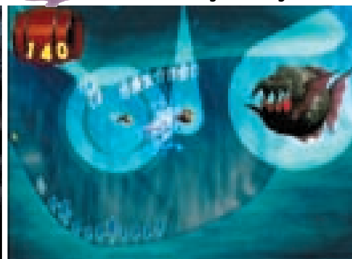
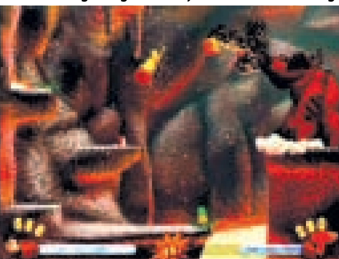
Jede fruchtige Welt teilt sich in drei Abschnitte auf, wobei Euch am Ende der ersten beiden vielfach ein kleiner Zwischengegner erwartet: Freut Euch auf tanzende Pandas, grimmige Riesenfische oder schleimige Monster – diese Halunken stellen aber für Donkey Kong kaum Probleme dar. Anders sieht's mit den jeweiligen Level-Königen aus: Diese wehren sich deutlich heftiger. Also merkt Euch die Taktik des Kung-Fu erprobten Gorilla, der Melonen werfenden Kampfsau oder des Lasersalven spuckenden Elefanten. Denn jeder Treffer der Endgegner zieht Euch bei der Frucht-Abrechnung nach einer komplett durchgespielten Welt mühsam gesammelte Bananen ab. Dies kann Euch wertvolle Abzeichen (Bronze, Silder, Gold) kosten, wodurch Euch neue Abschnite verwehrt bleiben.

Nutzt deshalb auch das äußerst mannigfaltige Combo-System: Grabscht zehn Bananen auf einmal, anstatt diese einzeln zu sammeln, hüpft behände von Ast zu Ast ohne Bodenkontakt oder kickt einen verdutzten Gegner auf andere nervigen Viecher. Doch nicht alle Lebewesen sind Euch feindlich gesinnt: Verbündet Euch deshalb mit dem sanften Gleiter oder dem Springwal, einem Unterwasser-Experten. *rf*



NGC Euch erwarten knifflige Hangeleien und quietschbunte Welten (von oben).

Raphael Fiore


Trommel dich zum Hüpfstar, Donkey Kong: Das hätte ich nicht erwartet: Euer musikalischer Jump'n'Run-Held steuert sich mit den Bongos vortrefflich und das mustergültige Combo-System lockt Euch auch nach zigmaligem Durchspielen in die knallbunte Dschungelwelt zurück. In Letzterer faszinieren die exotischen Lebewesen, das exorbitante und teils völlig abgefahrene Leveldesign sowie die zahlreichen knackigen Hüpfeinlagen. Auch Eure dienstwilligen Helfer sorgen für gehörige Abwechslung: Hüpft etwa mit dem pfeilschnellen Frostbison über eisige Plattformen, um Extrapunkte zu sammeln. Kleine Kritik: Die Endgegner wiederholen sich (trotz veränderter Angriffstaktik) zu häufig. Trotzdem: Die eigenständige Geschicklichkeits-Hangelei gehört in jede Cube-Sammlung.




NGC Bevor Donkey sich an den Riesenfrüchten satt isst (links), gibt's häufig zünftige Zwischen- und Endgegnerscharmützel. Dem dunklen Schuppenvieh schleudert Ihr explosive Fische ins Maul (Mitte) und dem Feuerspucker-Elefant verstopft Ihr den Rüssel (rechts).

The Seed – Warzone



PS2 Nach dem Ziehen auf der Karte folgt die selbstablaufende Schlacht.

Genre: Strategie
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Artdink, Japan
Hersteller: Midas
www.midasinteractive.com

USK-Rating: 6 Preis: ca. 20 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

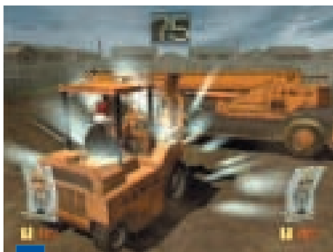
Alternativen:
PS2 Naval Ops: Warship Gunner (77%, MAN!AC 02/04)
Xbox Robin Hood: Defender of the Crown (69%, MAN!AC 12/03)
NGC keine erhältlich

Playstation 2 – Grafik 32 % – Sound 22 % – **45 % Spielspaß**

In allen Belangen billige SciFi-Taktik mit nettem Schiffs-Editor.

Um die außerirdische Bedrohung der bösen SEED zu beenden, kommandiert Ihr eine Raumschiffflotte durch zahlreiche Missionen und Schlachten. Auf der Karte postiert Ihr Eure Einheiten in Echtzeit mittels zappeliger Steuerung. Trefft Ihr auf einen Gegner, kommt's zum Kampf. Dabei könnt Ihr aber nur die Kamera einstellen – die Schlacht läuft automatisch ab. Zwischen den Aufträgen kauft Ihr neue Einheiten und bastelt neue Waffen und Triebwerke an Eure Schiffe. Letztlich ist dies auch die Hauptmotivation des ansonsten sehr trantütigen Titels. *ts*

BCV: Battle Construction Vehicles



PS2 Kindertraum: Verdrescht mit dem Gabelstapler einen gewaltigen Kran.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Artdink, Japan
Hersteller: Midas
www.midasinteractive.com

USK-Rating: 6 Preis: ca. 20 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Godzilla: Save the Earth (61%, MAN!AC 02/05)
Xbox Godzilla: Save the Earth (62%, MAN!AC 02/05)
NGC Godzilla: Destroy All Monsters Melee (69%, MAN!AC 01/03)

Playstation 2 – Grafik 29 % – Sound 24 % – **28 % Spielspaß**

Trash pur: kuriose, jedoch grottenschlechte Baufahrzeug-Klopperei.

Ein skrupelloser Bauherr will die Firma Eures Vaters vernichten. Deshalb setzt sich Euer Held hinter das Steuer von 14 verschiedenen Baufahrzeugen wie einer Dampfwalze oder Bulldozer. Diese verdreschen Gegner mit Frontal- und Seitenattacken sowie 20 witzigen und durchschlagskräftigen Special-Angriffen. Habt Ihr die zähen Gegner besiegt, stehen sie Euch im Versus-Modus zu zünftigen Schlachten mit einem Kumpel frei. Trotz lustigen Anime-Zwischensequenzen und origineller Grundidee eine üble Klopperei: Denn die unsägliche Steuerung, Button-Smashing-Taktik und karge Angriffsmöglichkeiten nerven. *rf*

PRIMAL GAMES®
THE GAME SOURCE
24 Stunden Online-Shoppen www.primalgames.de
EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

PLAYSTATION 2
Grundgerät neue Version 149,00
Ace Combat 5 57,99
Alarm für Cobra 11 2 39,99
BurnOut 3 55,99
Call of Duty Finest Hour 55,99
Cold Fear 44,99
Crash Twinsanity 29,99
Dragon Ball Z Budokai 3 57,99
DTM Racer 2 54,99
Fifa 05 56,99
Fifa Street März 56,99
FussballManager 2005 54,99
Ghost Recon 2 29,99
Golden Eye 55,99
GTA San Andreas 56,99
Herr der Ringe 3. Zeitalter 54,99
Killzone 49,99
King Arthur 55,99
King of Fighter 2001-2002 29,99
Killer 7 55,99
Legend of Kay 49,99
Leisure Suit Larry 34,99
Mercenaris 56,99
Metal Gear Solid Snake Eater 57,99
Mortal Kombat Deception 54,99
NBA Street V 3 56,99
Pro Evolution Soccer 4 55,99
Project Snowblind 59,99
Prince Of Persia Warrior Within 59,99
Ratchet&Clank 3 57,99
Resident Evil Outbreak 55,99
Shadow of Rome 55,99
Silent Hill 4 29,99
Suikoden IV März 57,99
Star Ocean 59,99
StarWars Battlefront 55,99
WWESmack Down VS. Raw 57,99

GAME CUBE
Grundgerät +Spiel 99,99
Call of Duty Finest Hour 55,99
Day of Reckoning 39,99
Donkey Konga Jungle Beat 44,99
Fifa Street März 56,99
Fifa 05 56,99
Final Fantasy Crystal Chronicles 55,99
Golden Eye 55,99
Harvest Moon a Wonderfull live 49,99
Herr der Ringe 3. Zeitalter 54,99
Mario Golf 55,99
Metroid Prime Echoes 56,99
Need for Speed Underground 2 56,99
NBA Street V 3 56,99
Paper Mario 2 55,99
Prince Of Persia Warrior Within 59,99
Pokemon Coloseum 55,99
Pikmin 2 55,99
SpongeBob Movie 44,99
Street Racing Syndicate 56,99
Tony Hawk Underground 2 54,99
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2005 56,99
Yu Gi Oh Königreich der Illusion 57,99

X-BOX
Grundgerät 149,99
BDFL Manager 05 49,99
Brother in Arms 57,99
Call of Duty Finest Hour 55,99
Cold Fear 44,99
Fable 54,99
Fifa 05 56,99
Fifa Street März 56,99
Fussball Manager 05 49,99
Ghost Recon 2 29,99
Herr der Ringe 3. Zeitalter 54,99
Halo 2 54,99
Need for Speed Underground 2 56,99
Kingdome under Fire 57,99
King of Fighter 2001-2002 29,99
Midnight Club 3 55,99
Mortal Kombat Deception 54,99
NBA Street V 3 56,99
Otagi 2 47,99
Playboy the Mansion 44,99
Prince Of Persia Warrior Within 59,99
Project Snowblind 59,99
Project Zero 2 56,99
Pro Evolution Soccer 4 54,99
StarWars Battlefront 55,99
Splinter Cell Chaos Theory März 57,99
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2005 56,99
Yu Gi OH Wiege des Schicksals 56,99

most Wanted
Sony PSP
Nintendo DS
Jetzt vorbestellen

Playstation 2: 56,99 – auch für X Box 57,99
Playstation 2: Ab März 54,99 – 59,99
Playstation 2: Für alle Systeme 56,99 – auch für X Box 44,99
Playstation 2: auch für X Box 55,99 – 56,99
GameCube: 49,99 – 54,99
GameCube: 55,99 – Ab März 54,99
X-Box: 54,99 – Ab März 56,99
X-Box: 56,99 – 56,99
X-Box: 54,99 – auch für Playstation 2 56,99

Portofreie Lieferung*
* bei Nachnahmesendungen entstehen Zahlartgebühren
Wir führen auch das volle Programm für:
GAMEBOY ADVANCE
PLAYSTATION
PC CDROM
DVD&ANIME DVD
TRADING CARDS

Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

02 34-9 16 06 30

Artikel mit einer Altersfreigabe von 18 Jahren liefern wir ausschließlich gegen Altersnachweis
Versand per Nachnahme Nachnahme und Zahlschein gebühr 5,99 Vorkasse keine weiteren Gebühren Preisänderungen vorbehalten.





Gamecube

Mario Power Tennis


NGC Bei Ring-Duellen solltet Ihr Eure Schläge gut platzieren.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem			4
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK

Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Februar

Entwickler: Camelot, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
+ variantenreiche Steuerung
+ unterhaltsame Gimmick-Plätze
+ gute Auswahl an Minispielen
+ witzig animierte Powerschläge,...

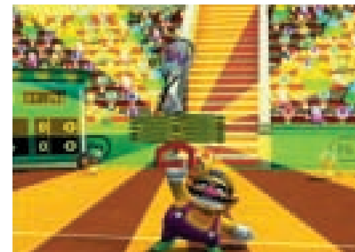
Contra
- ...die aber teils zu dominant ausfallen
- kein echter Karriere-Modus

Alternativen:
PS2 Virtua Tennis 2 (89%, MAN!AC 01/03)
Xbox Top Spin (90%, MAN!AC 12/03)
NGC Pro Tennis WTA Tour (56%, MAN!AC 11/02)

Mario Power Tennis
Gamecube
Grafik 74 %
Sound 68 %
86 % Spielspaß

Launiges Spaß-Tennis mit vielen witzigen Einfällen und genug Anspruch für alle Filzballfans.


NGC Freischwimmer: Waluigis Defensiv-Spezialschlag ist besonders skurril.

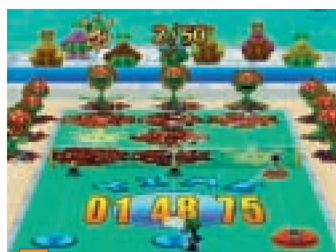

NGC Jeder Power-Angriff wird durch eine kurze Animation eingeleitet.


NGC Zu viert macht's wie so oft am meisten Spaß: Tretet Ihr zudem auf einem der 'Gimmick'-Plätze an, ist launiges Chaos garantiert.

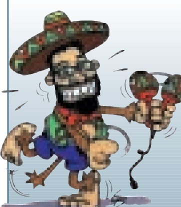
Nintendo wird flotter: Mussten europäische Gamecube-Sportler auf "Mario Golf: Toadstool Tour" noch rund neun Monate warten, verringerte sich der Abstand bei "Mario Power Tennis" auf ein akzeptables Vierteljahr.
Die Filzballdrescherei entstand wie üblich bei dem Sportspielspezialisten Camelot, der auch für den geschätzten N64-Vorgänger zuständig war. Entsprechend fühlen sich Veteranen sofort heimisch, aber auch Neulinge kommen schnell mit der Steuerung zurecht. Sämtliche normalen Schläge führt Ihr mit nur zwei Knöpfen aus: Drückt Ihr einmal drauf, gibt's Slices und Topspins, durch doppelte Betätigung oder Kombinationen aktiviert Ihr Stoppbälle, Lobs und Schmetterschläge.

Immer kräftig drauf

Neu und für die Ergänzung im Titel verantwortlich sind die Powerschläge: Haltet Ihr die Filzkugel bei einem Ballwechsel lange genug im Spiel, beginnt der Schläger Eures Schützlings zu leuchten, woraufhin Ihr jederzeit seine aufwändig animierte Spezialaktion auslösen könnt. Jeder Sportler hat eine Offensiv- und Defensiv-Variante im Repertoire – mit letzterer erwischt Ihr auch noch Bälle, an die Ihr sonst niemals kommen würdet. Erstere fegt bei idealem Einsatz den Gegner kurzerhand um oder verwirrt ihn zumindest durch fiese Flugbahnen oder Tarnungen.
Wem die Matches so zu wild werden, der darf zumindest bei Freundschaftsspielen auf die 'klassische' Matchart umschalten. In den verschiedenen Turnieren (einen richtigen Karriere-Modus gibt es dagegen nicht) ist der Einsatz allerdings häufig Pflicht. Dort trefft Ihr bald auf die schrägen 'Gimmick'-Plätze: Die sind meist an einem bestimmten Charakter orientiert und warten mit fiesen Eigenheiten auf, wenn sich z.B. Fließbänder bewegen, Krokodile zubeißen und Euch bremsen oder gar die ganze Ebene in Schräglage gerät. Abgerundet wird das Angebot von acht Minispielen, bei denen Ihr mit- bzw. gegeneinander zu skurrilen Geschicklichkeitstests antretet. Natürlich dürfen auch bis zu vier Sportler gleichzeitig zu launigen Doppelmatches ran. *us*


NGC In den Minispielen trainiert Ihr u.a. Reaktion und Zielgenauigkeit.

Ulrich Steppberger



Den ersten Platz der Weltrangliste erringt "Mario Power Tennis" zwar nicht ganz, für eine Spitzenplatzierung reicht's aber locker: Camelot bringt die Nintendo-Sippe technisch tadellos auf den Platz, neben gewohnt knallbuntem Design gefallen vor allem die schrägen Gimmick-Plätze und witzig animierte Spezialaktionen. Letztere dominieren allerdings oft die Matches – das macht zwar gerade im Multiplayer-Modus richtig Laune, lange Ballwechsel werden trotz der gelungenen Schlagkontrolle damit aber seltener. Auch geht mir erneut ein echter Karriere-Modus ab, doch im Vergleich zum Golf gibt's diesmal genug Abwechslung und Umfang, um diesen Nachteil weitgehend aufzufangen. Wer Lust auf ein Tennis mit Witz hat, macht garantiert keinen Fehlkauf.

Project Zero 2 Crimson Butterfly Director's Cut


XB Geisterschnappschuss: Zum Exorzieren zückt Ihr die 'Camera Obscura'.


XB In der Ego-Ansicht hilft Euch die Karte rechts oben bei der Orientierung.

Während PS2-Besitzer seit über einem halben Jahr die Zwillinge Mio und Mayu auf ihrem gruseligen Pfad begleiten, kommen Xbox-Zocker erst jetzt in den Genuss von "Project Zero 2: Crimson Butterfly". Als Wiedergutmachung spendiert Tecmo den Microsoft-Jüngern in der "Director's Cut"-Fassung einen zusätzlichen Ego-Modus. Inhaltlich ändert die neue Ansicht wenig am Horrorgeschehen: Zusammen mit ihrer Schwester Mayu verirrt sich die junge Mio im Wald und findet sich schließlich in einem seit langem verschwundenen Dorf wieder. Während Mayu grausige Visionen plagen, trachten Euch transzendente Wesen nach dem virtuellen Leben. Doch weder Schrot noch Blei hält die Biester auf Abstand: Stattdessen zückt Ihr die 'Camera Obscura' und exorziert die Geister mit einem Foto-Schnappschuss. Dazu wechselt Ihr im Original-Modus automatisch in die Ego-Sicht. Im Spiel selbst dürft Ihr allerdings nicht zwischen den beiden Perspektiv-Varianten tauschen. Entweder folgt Ihr Mio beim Rätselknacken und Geister-Foto-Shooting aus festen Kamerawinkeln oder manövriert das Mädel gemächlichen Schrittes aus der Ego-Sicht durch düstere Korridore – Hochspannung und Schockmomente garantieren beide Modi. *jw*

Janina Wintermayr



Survival-Horror mal anders: Schon aus der typischen Kameraperspektive lehrt Euch "Project Zero 2 Crimson Butterfly" mit seiner düsteren Optik und der nervenaufreibenden Soundkulisse das Fürchten. Besonderer Gänsehaut-Garant ist aber der neue Ego-Modus, dessen eingeschränkte Sicht den Extra-Kick Nervenkitzel beisteuert. Die spielerischen Schwächen konnte der Perspektivenwechsel nicht ausmerzen: So steht das liebe Schwesterlein beim Erkunden oft störend im Weg herum und auch die fotogene Geisterjagd nutzt sich mangels anspruchsvoller Kampftaktiken schnell ab. Nichtsdestotrotz können Gruselfans bedenkenlos zugreifen und auch Besitzern des PS2-"Project Zero" sei das Horror-Fest aus der First-Person-Perspektive ans Herz gelegt.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Tecmo, Japan
Hersteller: Microsoft
www.xbox.com

USK-Rating: 16
Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.

Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Silent Hill 4: The Room (76% MAN!AC 11/04)
Xbox	Silent Hill 4: The Room (76% MAN!AC 11/04)
NGC	Resident Evil (90% MAN!AC 10/02)

Xbox
Grafik 76 %
Sound 83 %
79 % Spielspaß

Gemächliche Grusel-Kost, die dank Ego-Perspektive für ein neues Spielerlebnis sorgt.

WOLFSOFT GmbH
Dreamcast
PlayStation 2
Ihr Tuning Experte
Konsolen-Tuning
XBOX, PS2, PS1, Dreamcast, Oldie-Konsolen...
zum Abspielen von Importen ...
Anschlußkabel aller Art
RGB-taugliche SCART-Umschalter, RGB oder S-Video Leitungen
Joypadverlängerungen, Converter zum Anschluß an VGA
Zubehör
Playstation Pad´s am PC verwenden, Import CD´s für PSone, Dreamcast, Memory Cards ...
Konsolen incl. Umbau lieferbar !!!
http://www.wolfsoft.de
Probleme mit Ihrer Konsole? Wir bauen um/reparieren...
☎ 02622-83517
Schulstraße 3 · 56566 Neuwied · Fax: 02622-83583 · eMail: bestellung@wolfsoft.de

Pimp Playstation 2
DIE BESTE ADRESSE FÜR KONSOLENSPIELER
Nagelneue Komplettkonsolen inkl.
Umbau bei uns mit 2 Jahren Komplettgarantie!
Xbox und PS2 Umbauten jederzeit möglich!
mod inside
Konsolenzubehör vom RGB Kabel über Joypad Converter bis zur Lightgun!
SUPPORT & BESTELLUNGEN:
04131 - 60 60 49
KONSOLENTUNER.DE
KONRAD-ZUSE-ALLEE 10
21337 LÜNEBURG
INFO@KONSOLENTUNER.DE

Rundum

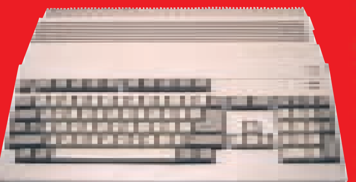
Filmreife Entscheidungshilfe: U.a. 9 Beamer zwischen 1.200 und 25.000 Euro, 4 DVD Player zwischen 400 und 2.000 Euro und 3 AV-Verstärker zwischen 1.000 und 5.500 Euro **im Testlabor**

glücklich

2
2005
AUSGABE 79 / 12. JAHRGANG
3,80 €
audiovision
DVD • SURROUND-SOUND • GROSSBILD • FILME
Streng geheim!
DOLBY DIGITAL PLUS VS DTS-HD
7 kleiner Preis • große Bilder
BEAMER AB 1.200 €
XXL TEST
MARANTZ DV-9500
SHERWOOD P/A 965
LIESEGANG LUXOR PLUS
JVC HD 2K
DVD-CHECK
REFERENZ RECEIVER
3 DVD-AUDIO/ SA-CD-PLAYER

Das Heimkino-Magazin

Inhalt 03-2005


Commodore Amiga

Special: Sony PSP
Japan-Start
Erste Schritte
Multimedia
Ridge Racers
PSP-Trailer

Trailer:
Constantine
Ace Combat 5
NARC
PSP-Trailer
Gran Turismo 4 Intro
Tekken 5

Previews:
Devil May Cry 3
Gran Turismo 4
Splinter Cell: Chaos Theory
Death by Degrees
Timesplitters: Future Perfect
Ys: The Ark of Napishtim
Star Wars Republic Commando
Enthusia Professional Racing
Champions: Return to Arms

Preview Short Cuts:
Ace Combat 5
Sonic Mega Collection
Altered Beast
UEFA Champions League 2004-2005
FIFA Street

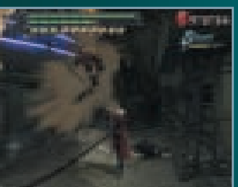
Tests:
Shadow of Rome
The Legend of Zelda: Four Swords Adventure
Star Wars KOTOR 2: The Sith Lords (Import)
Mech Assault 2
Baten Kaitos
ESPN NBA 2K5
ESPN NFL 2K5
ESPN NHL 2K5
Legend of Kay
Psykio Shooting Collection Vol. 2 (Import)
Tecmo Hit Parade (Import)

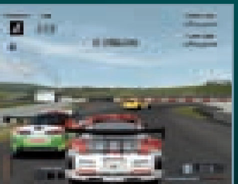
Test Short Cuts:
Scaler
Atari Anthology
Der SpongeBob Schwammkopf Film
NFL Street 2
Outlaw Golf 2
Robotech: Invasion
King of Fighters '94: Re-Bout

Extended:
Retro: Commodore Amiga
Verschmähte Kostbarkeiten
Shopping in Tokio
Digitale Drogen
Spiel-Film – Bruce Lee (C64)

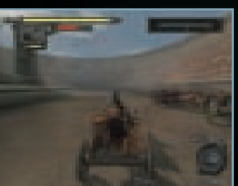
anyMAN!AC:
Klingeltöne

Credits / Outtakes


Devil May Cry 3


Gran Turismo 4


Splinter Cell: Chaos Theory


Shadow of Rome

MAN!AC DVD 03-2005 | Devil May Cry 3
Devil May Cry 3 · Gran Turismo 4 · PSP · Shadow of Rome
Splinter Cell: Chaos Theory · Timesplitters: Future Perfect
Death by Degrees · Extended: Retro – Commodore Amiga

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

03-2005

Dantes furioses PS2-Inferno im MAN!AC-Check

Sony PSP auf Herz und Nieren geprüft:
Hardware, Multimedia, Ridge Racers & Trailer

151 Minuten Laufzeit!
Devil May Cry 3 · Gran Turismo 4 · PSP
Shadow of Rome · Splinter Cell: Chaos Theory
Timesplitters: Future Perfect · Death by Degrees
Extended: Retro – Commodore Amiga · u.v.m.

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle ausschneiden.

NEU

JETZT am Kiosk

sat+kabel 2/2005

ÜBER 100 TESTS

Österreich € 5,10 / Schweiz sfr 9
Benelux € 5,25 / Griechenland € 6,90
Italien, Spanien, Portugal (cont) € 6

CYBERMEDIA

2/2005 €4,50



sat+kabel

DIGITAL-TV | MEDIEN | BREITBAND

Extra
SOFTWARE AUF CD-ROM



- PDF-Buch „PC als Fernseher“
- Software-Demos WatchTV Pro und TVcentral
- 4 Vollversionen, plus Heft-Archiv
- Alle neuen Sat-Frequenzen u.v.m.



TV-ARCHIV – ALLE TRICKS

Geknackt: Von Platte auf DVD

- Wie Sie die Festplatte Ihres Receivers auslesen
- So umgehen Sie die Barrieren der Hersteller

Seite 40 TEST

4 Spiegel im Vergleich

Was Mini-Schüsseln wirklich können

Seite 28 NEU

Test: Reel-Box-Killer?

Kaon KVR-1000 Plus LAN-Anschluss, Festplatte, Multirecord



- Topfield-Rivale Kathrein UFD-580

Copyright Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, 86415 Mering. Einzelne Programme unterliegen dem Copyright der jeweils im oder beim Programm genannten Autoren oder Firmen.

sat+kabel
DIGITAL-TV | MEDIEN | BREITBAND

4 Vollversionen 38 Top-Tools

über 10.000 Sat-Frequenzen

CD-ROM 2/2005

- Komplette SAT-FREQUENZ-TABELLEN mit Suchfunktion
- Alle TV- und Radio-Sender auf Satellit in Europa
- VOLLVERSIONEN:
  - TV Browser: Digitale TV-Zeitschrift mit 60 Sendern
  - Jet Audio: Audio- & Video-Player plus Internet-Radio-Empfänger
  - Antivir Personal Edition 6: Effektiver Schutz gegen Viren
- LinVDR 0.7: Media-Center-Konkurrent
- EXKLUSIV-BUCH: Der PC als Fernseher und Videorekorder – Auszug auf 20 Seiten
- NUR HIER! SAT+KABEL HEFT-ARCHIV (PDF): Ausgaben 11/04, 12/04 und 01/05 komplett
- Sceneo TV Central: Komplettes TV-Media-Center für Couch-PCs
- Ausführliches GLOSSAR aller TV-Technik-Begriffe

Cybermedia haftet uneingeschränkt nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit. Für einfache Fahrlässigkeit haftet die Cybermedia nur und begrenzt auf den vertragstypischen vorhersehbaren Schaden, sofern eine Pflicht verletzt wird, deren Einhaltung für die Erreichung des Vertragszweckes von besonderer Bedeutung ist (Kardinalpflicht).

Seite 64 SECOND-HAND

Das bringt die alte Box bei eBay

- Was Ihr DVB-Receiver noch wert ist
- Viele Second-Hand-Preise



Seite 80 INSTALLATION

Astra & Eutelsat gleichzeitig

- So geht's: 1.000 Sender mit Sport, ...

auch im Internet unter

www.satundkabel.de

HANDHELD

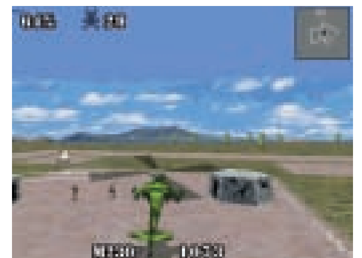
Handheld-Themen im Überblick

Handheldspiele aus dem Internet

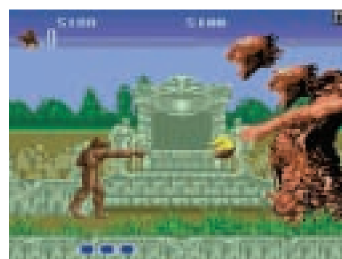
In MAN!AC 02/04 berichteten wir vom Palm-Handheld "Zodiac", das kabellose Duelle per Bluetooth unterstützt: Damals aber nur in der Theorie, denn Software gab's kaum. Das hat sich jetzt geändert: Unter www.tapwave.com können Handheldfans sowohl das Gerät als auch die passenden Spiele bestellen. Letztere kommen nicht nur auf SD-Card, Ihr könnt die Spiele sowie kostenlose Demos auch mit wenigen Klicks downloaden.
Bei den rund 40 erhältlichen Games ist für jeden Geschmack etwas dabei: Fans von 3D-Shootern entscheiden sich zwischen den Toptiteln "Doom 2" und "Duke Nukem Mobile", die allerdings keine Deathmatches unterstützen. Wer sich per Link duellieren will, besorgt sich die Hubschrauberballerei "Tiger Team: Apache vs. Hind" oder das berühmte "Tony Hawk's Pro Skater 4" – letzteres unterstützt bis zu drei Sportler. Wer richtig Zeit investieren möchte, liebäugelt mit Strategie- und Rollenspielen: "Legacy" (rechts oben) ist ein 3D-Abenteuer in der Tradition des Klassikers "Eye of the Beholder", Eure Party kämpft sich in Echtzeit durch zwei Märchenwelten – bis zu 100 Stunden soll die Reise dauern! "Warfare, Inc" erinnert an "Command & Conquer", Ihr kommandiert Truppen in Echtzeit: Neben den 14 Solomissionen gibt's auch einen umfangreichen Vierspieler-Modus sowie einen Schlachtfeld-Editor für eigene Szenarien. Retro-Spiele liefern bislang Atari und Sega, darunter sieben Atari-2600-Klassiker und eine indizierte Barbarenkeilerei. *oe*

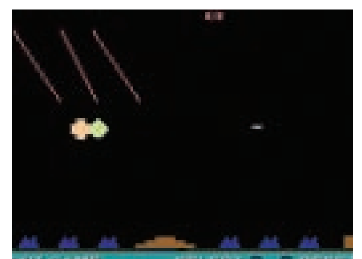






Bleischwere 3D-Action für die Hosentasche: "Duke Nukem Mobile"(links) kämpft solo, während "Tiger Team"-Piloten (rechts) zum Zweispieler-Duell antreten.





Mega-Drive- und Atari-2600-Klassiker originalgetreu umgesetzt: "Altered Beast" (links) kauft Ihr einzeln, "Missile Command" (rechts) in einer Spielesammlung.

Verteufelte Handys

Seit Januar verkauft Capcom Japan "Devil May Cry Dead Shot" für Handys: Das Prequel zum PS2-Erstling soll i-Mode, EZ Java und Vodafone unterstützen – Ihr dürft also auf eine Euro-Umsetzung hoffen!



POCKET NEWS

Wie Cheats gehorchen lernen



Zur Marktforschung veranstaltete Datel einen Ideenwettbewerb für innovatives DS-Zubehör, die ersten drei Plätze könnt Ihr auf www.codejunkies.com bestaunen. Gewinner ist eine Variante der Schummelsoftware "Action Replay" fürs neue Nintendo-Handheld, die ein Mikrofon besitzt (Bild links) und auf Sprachkommandos reagiert – so könnte man Cheats auch während des Spiels ein- und ausschalten. Platz zwei belegt das Scannermodul, mit dem sich Bilder in den Maildienst einlesen lassen. Platz drei gewann die Röntgen-Kamera, Traum zahlloser Lausbuben.

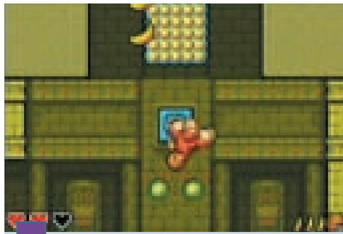
Kugelrundes Multihandheld

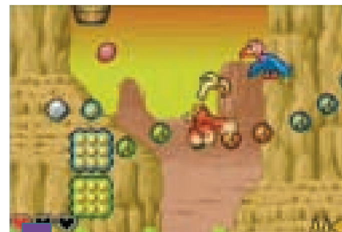
Yamadas "Astra Nugget" vereint vier Geräte in einem Ei: Das Handheld knippst Fotos von 640 x 480 Pixeln, die sich per USB auf den PC übertragen lassen. Außerdem könnt Ihr kleine Filme (bis zwölf Sekunden) aufnehmen, der interne 8MB-Speicher ist dann aber voll. Ein UKW-Radio ist ebenfalls eingebaut, Kopfhörer und Handschlaufe liegen bei. Zockern bietet das "Astra Nugget" acht Spiele: "Fire Tank Attack", "Ping-Pong", "Flying Bees", "Swallow Snakes Egg", "Shooting Attack", "Race Car" und "Hammer Attack" spielt Ihr auf dem primitiven LCD-Display. Bei einem Preis von nur 30 Euro ist die simple Technik aber zu verschmerzen – ein ideales Präsent für Gamer!



DK: King of Swing


GBA Gebt dem Boss via Schleuderattacke eins auf die Nuss.

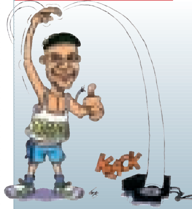

GBA Sesam öffne Dich: Handwerkermeister Donkey öffnet die Wand.



GBA Haarige Angelegenheit: Bei Erstberührung fallen die Kugeln in die Tiefe – schnelles Hangeln ist gefragt (links). Die Multiplayer-Minispiele machen viel Laune (rechts).

Donkey Kong und seine illustren Freunde planen eine ausgefallene Urwaldparty. Da King K. Rool nicht eingeladen wurde, schnappt sich die fiese Echse das wertvolle Medaillen-Fass der Kong-Sippe. Anders als bei den SNES-Hüpf-Abenteuern durchstreift der Primat die zahlreichen Levels nicht springend von links nach rechts, sondern klettert von unten nach oben ans Ziel. Das Besondere: Ihr steuert den haarigen Helden lediglich mittels Schultertasten. Letztere imitieren geschickt die kräftigen Arme Eures Helden. Drückt Ihr beide Knöpfe gleichzeitig, schleudert Ihr den Dschungelkönig durch die bunten Abschnitte und verjagt unflätiges Feindgesindel. Berührt Ihr Gegner ohne Angriffs-Attacke, verliert der Primat ein Energie spendendes Herz. Sammelt deshalb fleißig Bananen auf: Zehn Stück geben Euch via A-Tastendruck ein Herz und mit 20 Bananen aktiviert Ihr mittels B-Taste den kurzzeitigen Unverwundbarkeits-Modus. Ingesamt besucht Mr. Krawattenträger fünf unterschiedliche Szenarien wie etwa die windige Wüste oder den glitschigen Unterwasserlevel. Die Kletterausflüge forden auch Eure grauen Zellen: So müsst Ihr Euch etwa genau überlegen, in welcher Richtung Ihr die rotierenden Kugeln dreht. Schlussendlich übersteht Euer Klettermax auch diverse Boss-Schar-mützel und klettert via GBA-Link mit Freunden um die Wette. *rf*

Raphael Fiore



Überzeugende Hangelei mit toller Steuerung und leichten Macken: Neben der überragenden Gamecube-Trommelei "Donkey Kong Jungle Beat" überzeugt auch Donkeys neuestes GBA-Abenteuer mit origineller Steuerung, welche Ihr trotz ungewohntem Handling überraschend schnell verinnerlicht. Nintendo gewinnt damit trotz erkennbarer Parallelen zum NES-Klassiker "Clu Clu Land" den Steuerungs-Innovationspreis. Ebenfalls beachtlich: Bei den zahlreichen Hangelei-Konstruktionen müsst Ihr taktisch immer anders vorgehen. Für einen MAN!AC-Award reicht es trotzdem nicht ganz: Das hammerharte Leveldesign sorgt zwar dafür, dass selbst Profis eine Weile an der Kletterei zu knabbern haben, aber teils unfair platzierte Feinde frusten unnötig.

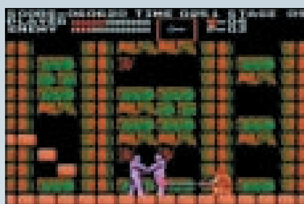
Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 71 %
Sound 70 %
80 % Spielspaß

Gewitzte, jedoch schwere Geschicklichkeits-Kletterei mit klugen Rätseln und geistreicher Steuerung.

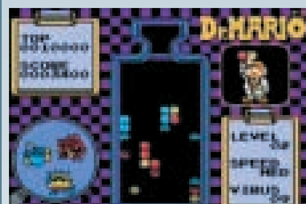
NES Classics, Teil 2

Castlevania 1987



Bereits 1987 jagte der Vampirjäger Simon Belmont den beißfreudigen Grafen Dracula. In den sechs Welten bekämpft Ihr unzählige Spukgestalten mit Eurer aufrüstbaren Peitsche oder verbratet je ein Herz für taktischen Bumerang- oder Beil-Einsatz – die Gegner stoppende Uhr kostet sogar fünf Herz-Einheiten. Das gruselige Abenteuer führt Euch an bizarre Schauplätze wie etwa eine modrige Gruft, einen tödlichen Sumpf oder den Schlosssaal des Grafen. Jeder Level teilt sich in drei Abschnitte auf – am Ende wartet ein furchteinflößender Bossgegner: Frankenstein, Igor oder Gevatter Tod könnt Ihr nur mit taktischem Vorgehen übertölpeln. Trotz unfairer Hüpfpassagen und aus dem Nichts erscheinenden Gegnern (Stichwort: Mini-Medusa), gehört der Serien-Erstling in jede Vampir-Sammlung.

Dr. Mario 1990



Nach dem riesigen Erfolg des "Tetris"-Automaten versuchte sich Nintendo mit "Dr. Mario" 1990 als Trittbrettfahrer des unaufhaltsamen Geschicklichkeits-Zuges. Mario schlüpft dabei in seinen weißen Arzt-Kittel und verscheucht fiese Bazillen mit gesundheitsfördernden Tabletten. Der gelbe, rote und blaue Bazillus gibt den Geist auf, sobald Ihr drei gleichfarbige Pillen auf die fiesen Fremdkörper schmeißt. Das Viruslevel kann je nach Gusto angepasst werden. Via Linkkabel schützt Ihr Euer Reagenzglas auch vor fiesen Attacken Eures Kumpels – wer zwei oder mehr Viren auf einmal erledigt, schickt diese seinem Gegenüber. Für Einzelspieler trotz weniger Modi ein einwandfreies Denkvergnügen. Besonders empfiehlt sich aber der äußerst amüsante Mehrspieler-Spaß.

Metroid 1986



In Samus Arans allererstem Abenteuer geht's schon richtig zur Sache. Wer nicht fleißig Karten zeichnet, wird sich im riesigen Labyrinth schnell verlaufen – denn eine automatische Kartenaufzeichungsfunktion gibt es nicht. Doch Eure taffe Heldin verfügt über zahlreiche Hilfsmittel bei der düsteren Planeten-Erkundung: Sammelt überlebenswichtige Energiecontainer, verbessert Euer Waffenarsenal mit Gegner einfrierendem Eisstrahl oder verwandelt Euch in eine Kugel, um ansonsten undurchdringbares Terrain zu meistern. Neben dem komplexen Passwortsystem speichert das Modul auch Euren letzten Aufenthalt – sehr praktisch. Das teils konfuse Leveldesign und unfaire Gegneraufmärsche trüben jedoch das opulente Abenteuer. Deshalb heute nur noch Durchschnitt.

Zelda 2: The Adv. of Link 1987



Das zweite Abenteuer des Zipfelmützenträgers ist das Highlight der zweiten NES-Classic-Serie. Selbst "Zelda"-Fans erwartet Außerordentliches: Denn Hyrules Oberwelt durchforstet Ihr in der Vogelperspektive und wechselt bei Feindkontakt, in Höhlen, bei Dorfbesuchen oder in Dungeons in die Seitenansicht. Zudem hüpft Ihr in Jump'n'Run-Manier über Lavaseen und verbessert Links Lebens-, Angriffs- und Magiefähigkeiten mit RPG-Erfahrungspunkten. Schließlich erlernt Euer Held über acht Zaubersprüche: Verwandelt Euch so in eine bezaubernde Fee oder raubt den mächtigen Dungeon-Bossen via Blitzschlag Lebensenergie. Euren Fortschritt speichert Ihr übrigens mittels Batterie. Lasst Euch von der tristen Optik nicht täuschen, sonst verpasst Ihr ein spielerisches Meisterwerk.

Steinzeit-Equipment

Ein großes Lob für die guten technischen Hintergrundartikel der letzten Zeit. Das Feature "Konsolen-Krankheiten" z.B. war super. Konsolen sind Hightech-Geräte und je besser man etwas versteht, desto mehr Spass hat man damit. Ich finde es sogar gut, dass Nintendo Deutschland bei "Metroid Prime 2: Echoes" keinen 50Hz-Modus reingebastelt hat. Meine Konsolen (meist US-Modelle) verwende ich seit über 20 Jahren an handelsüblichen, europäischen Fernsehern und zwar nur im 60Hz-Modus. Aktuelle Konsolen noch immer über den TV-Antennen-Eingang betreiben zu wollen, ist Steinzeit – man verliert soviel an Bildqualität. Ihr geht ja in Eurem Artikel selbst auf die Problematik der schlechten 50Hz-Anpassungen ein. Auch der absolut nervige Regionen-Code, der das Abspielen von Importen verhindert, wird durch einen 60Hz-Modus entschärft. Ich bin gerne bereit PAL-Versionen zu kaufen, wenn die Spiele einen 60Hz-Modus haben.
Es fehlt sicherlich nur am Wissen bei den Gamern, wenn sie sich heute noch Fernseher andrehen lassen, die nicht mit 60 Hz klarkommen. Die Zeit ist nicht stillgestanden und spätestens wenn PS3, Xbox 2 und Nintendo Revolution kommen, wird ein angemessenes Display einfach ein Muss.
Macht doch mal ein Special über geeignete Displays für Konsolen und die Anschlussmöglichkeiten. So könnte die Leserschaft informierte Kaufentscheidungen treffen und auch aus den aktuellen Geräten das Optimum herausholen. (...) Ich hoffe, Ihr werdet Euren Beitrag leisten, um die Wirtschaft anzukurbeln. NextGen-Konsolen sind ja nicht der einzige Grund, sich endlich einen brauchbaren 60Hz-TV zu kaufen.

Beat Kappert, Schweiz

Ein kompetentes Special mit aussagekräftigen Testergebnissen zu Flachbildschirmen und TVs ist eine extrem aufwändige Angelegenheit – ganz zu schweigen von den technischen Fachkenntnissen und Geräten, die notwendig wären, um sowas durchzuführen. Wer Interesse an dem Thema hat, sollte regelmäßig in unserem Schwesterheft *audiovision* schmökern. Dort gibt's fachkundige Tests von Bildschirmen, Projektoren und anderem Heimkino-Equipment. Vielleicht machen wir in den kommenden Monaten auf Leserwunsch dennoch ein Special rund um Displays und TVs in Zusammenarbeit mit *audiovision*. Schreibt uns Eure Meinung!



UPDATES & ERRATA

UPDATE: Falls Ihr verzweifelt nach den 2005er-Episoden der "ESPN"-Sportspiel-Reihe sucht ("ESPN NBA 2K5", "ESPN NHL 2K5" und "ESPN NFL 2K5"), dann probiert's mal bei Eurem nächsten Media Markt. Publisher Take 2 hat sich nämlich entschlossen, Segas Edelsportler ausschließlich in diesen Fachmärkten zu verkaufen.

MEA CULPA: "Wo zum Henker ist das Video von 'Doom 3' auf der MAN!AC-DVD?" Das fragten sich auch die MAN!ACs, nachdem das Heft 02/05 aus der Druckerei kam. Die Auflösung: Es gibt gar keins, der 'Video auf DVD'-Button beim "Doom 3"-Preview ist ein peinliches Versehen. Dafür gibt's in einer der nächsten Ausgaben die volle Packung "Doom 3" in bewegten Bildern. Großes Shooter-Ehrenwort!



Nur noch mit DVD

Eure DVD-'Eskapaden' habe ich bisher recht skeptisch betrachtet. Nicht, dass ich an der Qualität gezweifelt hätte. Allerdings fiel es mir schwer, mir eine zweistündige DVD anzusehen, wo ich nicht mal wirklich Zeit habe, um alle meine Games zu Ende zu spielen. Zumal es einem Multiformat-Magazin ja auch nur schwer möglich ist, spielbare Demos beizulegen. Als ich dann vor die Wahl gestellt wurde, mein Abo mit oder ohne DVD weiterzuführen, habe ich mich für die Variante ohne entschieden – ohne mir je Euren Silberling aus der 12/04 angesehen zu haben, den ich ja noch bekommen hatte. Ich habe dann auch nicht schlecht gestaunt, als Ausgabe 02/05 mit DVD kam. Zunächst verärgert darüber, dass mir die Scheibe nun aufgezwungen wird, habe ich mich dann doch dazu durchgerungen, das Ding anzusehen. Und bin prompt zwei Stunden vor der Glotze geklebt. Als ich mir dann zum Schluss ob des atemberaubenden "Mario Bros."-Geschwindigkeitrekords (auch wenn er ein klein bisschen 'geschummelt' war) noch eine Nostalgieträne abgedrückt habe, stand mein Entschluss fest: Die alte Scheibe der 12/04 rauskramen und die 01/05 mit DVD nachbestellen! Nachdem Ihr Eurer Konkurrenz mit der genialen Extended-Rubrik klar die Rücklichter gezeigt habt, bleibt denen jetzt nicht mal mehr der Staub zum Fressen. Der hat sich nämlich längst gelegt, bis sie eintrödeln. Weiter so!

Patric Kabus, via E-Mail

Ich kaufe Euer Heft nun schon seit etwa zwei Jahren regelmäßig und mir hat es immer gut gefallen. Als Ihr beschlossen habt, eine Heftversion mit DVD zu veröffentlichen, war mir das egal, da das Heft ja auch weiterhin in der 'normalen' Form verkauft wurde. Aber was muss ich in der neuen Ausgabe feststellen? Ihr habt vor, das Heft nur noch mit DVD, also 1 Euro (!) teurer, zu verkaufen. Ich bin stark am Überlegen, ob ich Euer Heft jetzt noch kaufe, da ich keine Lust habe, ein Gimmick zu bezahlen, das ich nicht einmal will. Ich glaube nicht, dass die überwältigende Mehrheit diese Änderung beschlossen hat, wie Ihr geschrieben habt.

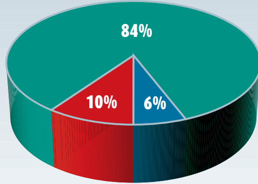
Maya, via E-Mail

Hach, was hat sich nicht alles in der letzten Zeit getan! MAN!AC Extended, neue Gesichter in der Redaktion, Eure monatliche DVD... und natürlich jede Menge Leute, die ihren Senf zu diesen Änderungen abgeben. Da will ich jetzt auch mal dazugehören!
Gleich das Wichtigste vorweg: Auch ich bin wie die meisten mit Euren Neuerungen glücklich! Langsam, aber sicher nähert sich die MAN!AC der Perfektion! Als ich vor kurzem in einer älteren Ausgabe einen Test nachgeschlagen habe, fiel mir erst richtig auf, welche Übersicht Ihr durch das veränderte Layout geschaffen habt. Das ist zwar auch schon etwas her, aber mir kommt's fast schon so vor, als hätte die MAN!AC nie anders ausgesehen.
Euer Extended-Teil ist immer voll mit höchst interessanten Artikeln, feinsten Reportagen und Interviews. Genau mit solchen Dingen wahrt Ihr Eure Einzigartigkeit auf dem Zeitschriftenmarkt! Jetzt noch eine schneidige DVD als monatliches Extra, sehr schön! Zwar habt Ihr Euch da ein wenig an der Konkurrenz orientieren müssen, bewegte Bilder sind aber auf jeden Fall eine sehr wichtige und hilfreiche Ergänzung zu Screenshots im Heft. (...)
Hier noch zwei Anmerkungen. Erstens: Behaltet bitte Eure Kommentare auf der Scheibe bei. Ich erinnere mich einen Leserbrief gelesen zu haben, in dem jemand Eure 'unprofessionellen' Stimmen beanstandete und einen anderen Kommentator forderte. So was kann ich nicht nachvollziehen, ist doch näher an den Lesern und auch interessanter, wenn man ein Spiel vom Tester/Redakteur selbst vorgestellt bekommt! Punkt zwei: Eure anyMAN!AC-Rubrik – wahrscheinlich das meistdiskutierteste Feature auf der DVD. Ist gut gemeint, nur bisher konnten mich die Filmchen nicht überzeugen. Daran würde ich nicht auf Teufel komm raus festhalten,

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

MAN!AC-MEINUNG NR. 27

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.



In Ausgabe 01/05 ging es um Spiele mit gewalttätigen Inhalten. Wir fragten, ob Ihr mit einem Herstellungsverbot leben könntet oder bestehende Gesetze ausreichen. Hier das Ergebnis:

- **A** Ich bin für ein Herstellungsverbot von Brutalo-Spielen.
- **B** Das System aus Jugendschutzgesetz und USK reicht aus.
- **C** Mir egal, ich habe meine Quellen im Ausland.

wenn nicht ein Großteil der Leserschaft Wert darauf legt. Dafür ist Eure 'Spiel-Film'-Ergänzung erstklassig! Da kann man nur staunen, den Kopf schütteln, rätseln und selbst anschließend Hand anlegen! Wenn ich solche Filme sehe, dann kann ich mich danach kaum mehr vom Controller fernhalten!

Was mich auch schon lange interessiert: Welche Kriterien muss man erfüllen, um bei Euch als Gastredakteur auftreten zu können? Sind das einfach alte Hasen, die mal wieder einen Test schreiben wollen oder kann das auch mal ein begabter Schreiberling aus der Leserschaft sein? Wäre doch auch mal eine interessante Sache! (...) Zu guter Letzt noch ein Lob für Euren Aboservice. Beide Male, als ich mich telefonisch bei Eurem Service mit ein paar Fragen gemeldet habe, waren die Mitarbeiterinnen am anderen Ende sehr freundlich und hilfsbereit! Es war wirklich ein Freude, dort anzurufen!

Martin, via E-Mail

! Der Begriff Gastredakteur ist etwas irreführend, wahrscheinlich meinst Du damit unsere freien Mitarbeiter, die sich in der Tat zum Großteil aus 'alten Hasen' zusammensetzen. Dass Leser in der MAN!AC Tests schreiben, ist eine nette, aber schwer umsetzbare Idee. Schließlich müssen nicht nur Texte verfasst, sondern auch Bildschirmfotos, Videos für die DVD etc. gemacht werden. Aber was nicht ist, kann ja noch werden...

Wo sind die Spiele?

Weihnachten saß ich traurig und verloren vor meinen Konsolen (Xbox, Gamecube), weil kein interessantes Spiel zu kriegen war. Heute lese ich die Release-Listen fürs neue Jahr und was sehe ich: "Resident Evil 4", "Far Cry Instincts", "Oddworld Strangers Vergeltung", "Splinter Cell Chaos Theory", "Doom 3" und so weiter. Geplante Veröffentlichungstermine: März 2005.

Warum tun uns die Software-Firmen das an? Warum alle Hits auf einmal und nicht zu oder kurz nach Weihnachten? (Da sollen wir uns doch freuen!) Ich kann mir definitiv nur ein Spiel davon leisten und das wird "Resident Evil 4" sein!

Mit feuchten Händen und unruhigen Nächten (ist nicht schon März?), Euer

Jörg Selter, via E-Mail

SEIT ÜBER 11 JAHREN DER SPEZIALIST FÜR VIDEOGAMES
GAME:STORE
FRESH DYNAMITE DELIVERY
Shop: HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
45127 ESSEN
TEL.0201-777225
DOOM 3 XBOX ab März
WWW.GAMESTOREWORLD.DE
DOOM 3 PAL uncut / März Gamestore S.E. 69,95 Normal nur 57,95
KNIGHTS REPUBLIK 2 XBOX deutsch 54,95
METAL GEAR SOLID 3 ab MÄRZ nur 54,95
RESIDENT EVIL 4 (18) DAS GRAUEN IST ZURÜCK JETZT VOR BESTELLEN
SHADOW OF ROME UNCUT-PS2 57,95
GTA SAN ANDREAS eng.PAL-UNCUTdt.Texte(18)54,95 deutsch-CUT-(16) 52,95 LÖSUNGSBUCH dt.14,95
THE PUNISHER PAL uncut FEB.-XBOX/PS2 je 57,95
GRAN TURISMO4 dt.(März) Jetzt Vorbestellen nur 54,95
MERCANARIES uncut (18) XBOX/PS2 je 57,95
JETZT FÜR 18 er GAMES ANMELDEN !!!

XBOX TOPHITS		GAMECUBE TOPHITS		PLAYSTATION2 TOPHITS	
BURNOUT 3 dt.	54,95	GAMECUBE+MarioKart	99,95	ACE COMBAT 5 dt.(Feb)	57,95
BLOOD RAYNE 2 uncut(18)	Febr.	F-Zero dt.	29,95	BLOOD RAYNE 2uncut (18)	Feb.
Brothers in Arms PAL	März	DonkeyK.Jungle+Drum	54,95	BLOOD will TELL dt.	49,95
COLD FEAR PAL	März	ETERNAL DARKNESS dt.	29,95	COLD FEAR PAL	März
DEAD or Alive Ultimate	54,95	METROID PRIME2	57,95	CHAMPIONS LEAGUE 05	57,95
CHAMPION LEAGUE dt.	57,95	Need Speed Und.2 dt.	57,95	DEVIL MAY CRY 3 PAL	März
GOLDENEYE 007 R.A. dt	49,95	PrincePersia2 dt.	57,95	GATEWAY BlackMon.(18)	39,95
HALO 2 dt.	49,95	Paper Mario + Memo 59	57,95	JAK 3 dt.	57,95
MAN of VALOUR e.uncut	57,95	StarWars RebelStrike dt.	29,95	LEGACY KAIN DEF. dt.	29,95
PROJEKT SNOWBLIND	57,95	Tales ofSymphonia+Memo	57,95	Larry (18)	39,95
PROJEKT ZERO 2 dt.	54,95	WWE DAY RECKONING	39,95	NEED SPEED UND. 2 dt.	54,95
PLAYBOY MANSION dt.	44,95	ZELDA Four Swords	54,95	PSI-OPS uncut (18)	54,95
PSI-OPS engl-uncut(18)	54,95	ZELDA Windwakers dt.	29,95	PROJEKT SNOWBLIND	57,95
THE SUFFERINGuncut(18)	49,95	RESIDENT EVIL PAL	29,95	Ratchet&Clank 3 dt.	57,95
Silent HILL 4 dt.(18)	49,95	RESIDENT EVIL ZERO	29,95		
S.W.A.T. uncut (18)	49,95			SILENT HILL 4 PAL (18)	49,95
VIETCONG PAL	39,95			THE SUFFERING uncut	49,95
WWE RAW 2 PAL	39,95			SWAT uncut (18)	49,95

BLOOD-RAYNE 2 uncut XBOX /Ps2 je 57,95
Telefonische Bestellannahme: 0201-777235
Versandkosten 4,00 EURO zzgl 2,00 EURO NN Geb. oder Vorkasse 2,00 EURO - UPS oder POST
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro.
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
BANKVERB: SPARKASSE HILDEN.-R.V. BLZ 33450000 KTO: 42317701
INHABER: ZEOLIS GBR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLEN UND PC

SEIT ÜBER 4 JAHREN ERFOLGREICH IM SPIELEVERSAND
PlayStation Portable
PlayStation 2
Game Cube
X Box
Game Boy
PC CD ROM
Zubehör
Nintendo DS
www.FAIRPLAY GAMES.de
Computer- und Videospiele - Versand
The World of pure Gameplay
vertrieb@fairplaygames.de Tel.: 034204/ 37 842 Fax: 034204/ 37 843

KNOWHOW

Zocken mit Oldie-Controllern



Kommt im NES-Format, besitzt aber Dualshock-2-Funktionen: Der "MC Retro Con" ist eine brauchbare Mischung aus Retro-Feeling und aktueller Technik.



Da kommen C64-Zockern die Tränen, ihr Kultstick ist wieder im Handel: Der 'Competition Pro USB' klickt wie das Original (Mikroschalter) und fühlt sich auch so an.

Wer Neuauflagen und Oldiesammlungen wie "Atari Anthology" oder "Final Fantasy Orgins" liebt oder auf seinem PC Retro-Spiele per Emulator zockt, kennt die Controller-Misere: Mit Dualshock, Xbox- und PC-Pads in der Hand fühlt man sich nicht wie im 20. Jahrhundert. Zum Glück gibt's einige Möglichkeiten, das Problem aus der Welt zu schaffen: MAN!AC macht Oldie-Controller mit aktueller Hardware kompatibel.

Neuauflagen: Die einfachste Lösung ist der Kauf eines Oldie-Controllers mit aktuellem Anschluss. Diese verkaufen vereinzelt Bastler auf eBay, aber auch namhafte Hersteller: Brandneu und optisch vom Original nicht zu unterscheiden ist der "Competition Pro USB" von Speed-Link (15 Euro), den Amiga- und C64-Fans sofort ins Herz schließen. Die vier Buttons fungieren jetzt auf dem PC allerdings als separate Tasten: Wenn sich Rechts- und Linkshänder abwechseln, muss man die Button-Belegung modifizieren. Für Konsolen gibt es ebenfalls Retro-Controller, die den Nintendo-Vorbildern allerdings nur ähneln: Der "Retro Con" (30 Euro, PS2) von Madcatz besitzt die Form des NES-Pads, verfügt aber über Analogsticks und Vibration. Horis "Digital Controller" (15 Euro, Gamecube) hält sich dagegen an das SNES-Design und verzichtet auf zusätzlichen Schnickschnack – dieses Pad gibt's aber nur im Importhandel.

Umbau: Natürlich könnt Ihr Euer Oldie-Pad auch selbst mit einer aktuellen Konsole kompatibel machen, wenn Ihr mit Lötkolben und Schraubenzieher Erfahrung habt – im Zweifelsfall helfen Euch Umbau-Spezialisten wie www.wolfsoft.de. Das Prinzip ist simpel: Ihr besorgt Euch etwa ein Atari-2600-Pad, einen Dualshock sowie Kabel und ein Plastikgehäuse. Ihr öffnet beide Pads und verbindet die Schalter- und Steuerkreuzkontakte des Oldie-Pads mit den jeweiligen Kontakten auf der Dualshock-Platine. Diese wandert anschließend ins neue Gehäuse, damit der Umbau auch optisch korrekt ist. Im Einzelfall können natürlich Probleme auftreten, die aber nicht unlösbar sind: Wenn sich etwa Schalterkontakte des Oldiepads direkt auf der Platine befinden (z.B. beim SNES-Controller), durchtrennt Ihr einfach die abgehenden Leiterbahnen – damit ist das Element von den restlichen Schaltkreisen isoliert.

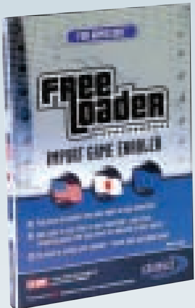
Multinorm: Der Umbau für den Playstation-2-Anschluss ist die beste Lösung, denn mit den variantenreich erhältlichen Adaptern lassen sich Sony-Controller wiederum auf jedes aktuelle System bringen – das klappt dann natürlich auch mit Eurem Umbau-Pad! *oe*

Neu für alt



Es geht natürlich auch anders herum: Wer mit seinem Dualshock-Pad auf dem SNES zocken will, besorgt sich den "Classic Converter for SFC/SNES". Das originelle Zubehör kostet 15 Euro (z.B. bei www.lik-sang.com), funktioniert aber nur auf NTSC-Geräten.

Importspiele für alle



Nintendos Importspieler und Sammler freuen sich über ein Update der "Freeloader"-Software (16 Euro): Die Version 1.06B funktioniert auf allen Gamecube-Geräten, egal welcher Herkunft. Außerdem ist sie mit der Konsolen-Variante Panasonic Q voll kompatibel. Besucht die Homepage www.codejunkies.com.

Knowhow-Themen im Überblick

MAN!AC 02/05: Pads zum Sammeln
Special Edition Controller

MANIAC 01/05: Kampf-Controller
Schweißtreibende Kämpfe vor der Konsole

MAN!AC 12/04: Smart Joy
Zocken mit Tastatur und Maus

MAN!AC 10/04: Vernetzt
LAN-Party mit Konsolen



Pad-Adapter gibt's in verschiedensten Ausführungen: Der "Dragoncast Converter" (links) bringt PS2-Pads an Xbox und Gamecube, die "Magic Box" (Mitte) Sega- und Sony-Controller an die Xbox. Es gibt auch simple System-zu-System-Varianten (rechts).

Microcon Controller

Neuauflage: Mad Catz überarbeitet seine kleinen Controller und überzeugt dabei mit einwandfreier Verarbeitung. Die 20 Prozent kleineren Pads liegen gut in der Hand und bestechen mit exaktem Druckpunkt der Tasten, guter Rumble-Funktion und gummierten Flanken. Die Analogsticks sind zu leichtgängig. Beim PS2-Pad gibt's die Makrofunktion – beim Xbox-Pendant dagegen Turbotasten und nur einen Erweiterungsschacht.


Playstation 2


Xbox

Hersteller:	Mad Catz
System:	PS2, Xbox
Preis:	ca. 15 (PS2) / 35 (Xbox) Euro

Ergonomische und solide Controller für kleinere Hände mit sehr guter Verarbeitung und exakten Tasten. Lediglich das Xbox-Pad ist etwas teuer.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔

Logitech X-230

Nachdem wir in der letzten Ausgabe Logitechs Highend-Anlage Z-5500 gestestet haben, widmen wir uns dem unteren Preissegment des Herstellers. Das Stereo-System X-230 mit 32 Watt effektiver Gesamtleistung samt Subwoofer geizt nicht mit schickem Design. Dummerweise fehlen im Lieferumfang Cinch-Klinken-Adapter, die zum Anschluss von PS2, Xbox und Gamecube nötig sind. Praktisch: Die Satelliten-Boxen mit Doppellautsprecher eignen sich für Tisch- und Wandmontage gleichermaßen. An der rechten Box finden sich lediglich Lautstärkeregler und Kopfhöreranschluss. Nur am Subwoofer kann der Bass noch geregelt werden. Eine 'Frequency Directed Dual Driver' genannte Technik soll für ein großes Hörfeld sorgen, was dem System auch ganz gut gelingt. Leider hapert's jedoch deutlich am Mitteltonbereich, was ein hochtonlastiges Klangbild mit viel Bass ergibt. Letzterer erweist sich als mehr als ausreichend für das System.



Hersteller:	Logitech
System:	PS2, Xbox, Gamecube
Preis:	ca. 45 Euro

2.1-Stereo-Soundsystem mit Klinken-Anschluss und Doppel-Satelliten-Boxen mit einem, gemessen am günstigen Preis, durchaus brauchbarem Klang.

MAN!AC Wertung ✔✔✔

ZUBEHÖR

Xploder V5 Pro



Bei der fünften Xploder-Version ist auch wieder das USB-X-Link-Kabel samt Windows-Software dabei. Damit lassen sich problemlos Spielstände auf dem PC archivieren oder neue Savegames via www.xploder.net herunterladen. Die PC-Software läuft zum Vorgänger deutlich stabiler.
Umgekehrt sieht's bei der mitgelieferten PS2-Software aus. Zur trägen Menüführung kommen längere Ladezeiten sowie gelegentliche Abstürze. Als praktisch erweist sich die Unterstützung einer USB-Tastatur. Der Anfänger-Modus soll nach dem Einlegen jedes unterstützte Spiel automatisch erkennen und Cheats anbieten. Im Test wurde jedoch kein einziger Titel erkannt. Weiter geht's im Experten-Modus, der über 50.000 Cheats per Browser zur Verfügung stellt. Nach Aktivierung wird einfach das gewünschte Spiel geladen. Leider sind Schummelcodes für neuere Titel Mangelware. Im übersichtlichen Memory-Card-Manager holt Ihr daneben Cheat-Spielstände von CD auf Memory Card oder komprimiert vorhandene Dateien, um Platz zu schaffen. Schließlich findet sich eine Region-Free-Funktion für Film-DVDs sowie der Game Accelerator, der Spiele auf 60Hz schaltet – dummerweise funktioniert dieser in den wenigsten Fällen. Neu ist der Media Player, mit dem Ihr MP3s, MPEG2- oder MPEG1-Videos mit eingeschränkter Auflösung sowie BMP- und JPEG-Bilder wiedergebt. Hier werden auch USB-Sticks erkannt.

Hersteller:	Blaze
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 50 Euro

Praktisches Multifunktions-Werkzeug mit massig Cheats, Media Player, X-Link-Verbindung zum PC, Memory-Card-Manager und DVD-Region-Free, aber auch einigen Menü-Tücken.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔

ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2	Xbox	Gamecube
JOYPADS		
Dual Shock 2	**XS Pad**	**Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
LENKRÄDER		
Driving Force Pro	**Booster XXL** (PS2, Xbox, NGC, PC)	**Force Feedback Wheel**
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔
SONSTIGES		
Action Replay Max (PS2)	**Logitech Z-5500** (PS2, Xbox, NGC)	**Multi-Format** (PS2, Xbox, NGC)
Hersteller: Bigben	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 380 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: unentbehrliche Hilfe mit 30.000 Cheats, Spielständen und Memory-Card-Manager.	**Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

LAST RESORT



CALL OF DUTY: FINEST HOUR

PS2 – alle Levels:
Um alle Levels der kriegerischen Ballerei freizuschalten, haltet Ihr auf dem zweiten Controller ↑ gedrückt und führt auf dem ersten Pad die folgende Kombination aus.

Start Select Select ■

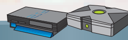
PS2 – unendlich Munition:
Pausiert Euer laufendes Spiel und benutzt den unten stehenden Cheat.

R1 ● L1 ■ ● R1 → → ● →

Heilender Teddy:
Auf allen drei Systemen könnt Ihr dieses spezielle Kuscheltier finden. Im Level 'Surrender at Aachen' startet Ihr in einem feindverseuchten Gebäude. Genau gegenüber Eurer Startposition befindet sich ein kleiner Raum. Hier steckt ein Teddy, der Eurer Gesundheit zuträglich ist.

Budenzauber:
Im Level 'Underground Passage' könnt Ihr eine bizarre Tanzparty finden. Kämpft Euch zunächst zum Ausgang der Tunnel vor. Zieht Euch von hier aus zurück und lauft zur vorletzten Nische vor dem Ausgang. Inspiziert die linke Seite und sucht nach einem vernagelten Seitengang. Mit maximal fünf Granaten könnt Ihr die Öffnung sprengen und erhaltet Zugang zu einem versteckten Tanzschuppen. Neben einer sehenswerten Show gabelt Ihr ein durchschlagendes MG auf.

Der große rote Apfel:
In der Russland-Kampagne findet Ihr in der Mission 'Operation Little Saturn' links vom Startpunkt einen verkrüppelten Baum. Rechts davon führt ein Pfad weg vom Schlachtfeld. Folgt dem Weg, um nach einiger Zeit zu einem großen roten Apfel zu gelangen, der eine Überaschung enthält.



GODZILLA: SAVE THE EARTH

PS2-Cheatmenü:
Drückt und haltet **L2**, ●, und **R2** in dieser Reihenfolge, dann lasst Ihr die Tasten umgekehrt wieder los. Das nun aktivierte Cheatmenü füttert Ihr mit den Codewörtern der unten stehenden Liste.

Xbox-Cheatmenü:
Auch auf der X-Kiste könnt Ihr ein Cheatmenü freischalten. Drückt und haltet die Tasten **L**, **B** und **R** in dieser Reihenfolge und lasst sie dann in der entgegengesetzten Abfolge wieder los. Wie gehabt nutzt Ihr die nachfolgenden Passwörter im Cheatmenü.

Passwörter:
Wie schon im Vorgänger könnt Ihr per Passwort so manchen Spielparameter nach Euren Wünschen ändern.

200.000 Punkte
750330
Spieler 1: Vierfachschaden
259565
Spieler 1: Unverwundbar
338592
Spieler 1: Super-Energie
819342
Spieler 2: Vierfachschaden
927281
Spieler 2: Unverwundbar
118699
Spieler 2: Super-Energie
259333
Spieler 3: Vierfachschaden
324511
Spieler 3: Unverwundbar
953598
Spieler 3: Super-Energie
651417
Spieler 4: Vierfachschaden
988551
Spieler 4: Unverwundbar
485542
Spieler 4: Super-Energie
456719

NFL STREET 2



Cheat-Teams:
Um die folgenden Teams freizuschalten, drückt Ihr **X** im 'Cheat'-Bildschirm und gebt eine der folgenden Mogelkombinationen ein.

NFC East All-Stars
NNOFRCTH
NFC North All-Stars
NNAS66784
NFC South All-Stars
SNOFUCTH
NFC West All-Stars
ENASFSCT
AFC East All-Stars
EAASFSCT
AFC North All-Stars
NAOFRCTH
AFC South All-Stars
SAOFUCTH
AFC West All-Stars
WAEFSCTH
Team Reebok
Reebok
Keine Fumbles
GlueHands
EA-Arena
EAField
Team Xzibit
Xzibit
Keine First Downs
NoChains

Entwicklungshilfe:
Entwicklungspunkte satt könnt Ihr einheimsen, wenn Ihr Euch an einer der 'Gold Medal Challenges' im NFL Challenge-Modus versucht. Je nach Leistung bekommt Ihr für diese mehrere Tage dauernden Events eine stattliche Anzahl Entwicklungspunkte gutgeschrieben. Der Clou: Wenn Ihr die Challenge mit einer Silber- oder Bronzemedaille abschließt, könnt Ihr die 'Try Again'-Option nutzen – Eure Entwicklungspunkte bleiben aber gespeichert. So könnt Ihr, ohne weitere Tage zu verbrauchen, die Challenge wiederholt spielen und Euch sämtliche Punkte hierfür anrechnen lassen.

Spielgeld:
Wenn Ihr einen Speicherstand von einem der hier aufgelisteten Spiele auf Eurer Memory Card oder Festplatte habt, bekommt Ihr für jeden Titel 2.500 Bonus-Credits beim Start einer "NFL Street 2"-Sitzung.

Need for Speed Underground 2
NCAA Football 2005
NFL Madden 2005
NFL Street
SSX 3

Legendäre Hotspots:
Trefft in den aufgelisteten Feldern alle Hotspots, um verschieden 'legendäre' Spieler freizuschalten. Habt Ihr alle Legenden versammelt, dürft Ihr das unschlagbare 'Legends-Team' anheuern.

The Cage
Anthony Munoz
Sportsplex
Bo Jackson
The Alley
Chris Carter
The Backlot
Darrell Green
Royal Park
Jack Lambert
The Tracks
Mean Joe Greene
Second St. Station
Mike Singletary
Imperial Tower
Randell Cunningham
The Aqueduct
Sterling Sharpe
sämtliche Hotspots
Legends-Team

ESPN NFL 2K5

Cheats:
Wählt die Option 'Manage' aus und ändert Euren VIP-Namen in eines der folgenden Codewörter. Die Effekte könnt Ihr der unten stehenden Liste entnehmen.

eine Million Crib-Punkte
PhatBank
hundert Prozent Crib-Items
CribMax
Air-Hockey-Tisch
WhooshTop
alle Bonus-Stadien
CelebToy
alternative Playbooks
Newcover
große Köpfe
BigTop
alle Meilensteine
MadSkillz
schnellere Spieler
NOSShoes

Bonus-Stadien:
Manchmal werdet Ihr im Spielverlauf von Berühmtheiten angerufen. Nehmt die Herausforderung an und lasst Euch auf ein Spielchen ein. Wenn Ihr gewinnt, könnt Ihr eines der im folgenden aufgelisteten Stadien freischalten. Die Aufzählung gibt an, welche Stadien sich hinter den einzelnen Stars verbergen.

Cheesesteak-Stadion
Jamie Kennedy
Dream-Stadion
Steve-O
Electra-Stadion
Carmen Electra
Funk-Stadion
Master Flex
Loco-Stadion
David Arquette

Leichtes Spiel gegen Stars:
Wenn Ihr von einer Berühmtheit herausgefordert werdet und das Duell anfängt, kann der CPU-Gegner Eure Spielzüge einsehen und dementsprechend reagieren. Lasst Euch nicht in die Karten schauen, sondern stöpselt einfach Euren Controller in Port Nummer zwei. Ihr könnt Eure Football-Rowdies immer noch steuern, der gegnerische Star aber sieht schwarz und muss Euch mit herkömmlichem Football-Können bezwingen.

MERCENARIES

Shop freischalten:
Gebt diesen Cheat im 'Factions'-Bildschirm Eures PDA ein. Sobald der Code korrekt eingegeben wurde, habt Ihr freien Zugang zu sämtlichen Items im "Mercenaries"-Laden.

↓ ↓ ↓ ↓ ↑ ← → →

Blaupausen:
Sammelt eine bestimmte Anzahl von Bauplänen, um diverse Belohnungen freizuschalten. Manche Items werden im Spiel abgeworfen. Die folgende Liste verrät Euch den Tauschkurs.

C4-Packung
1 Blueprint
Sniper-Rifle
5 Blueprints
Stringer
10 Blueprints
Antipanzer-Waffe
15 Blueprints
C4-Versorgung
20 Blueprints
als Mafiaschläger spielen
30 Blueprints
als NK Elite-Soldat spielen
40 Blueprints
Prototyp-Versorgung
50 Blueprints
NK Spades Nummernkarte
60 Blueprints
100.000 Credits
70 Blueprints
250.000 Credits
80 Blueprints
250.000 Credits
90 Blueprints
500.000 Credits
100 Blueprints

Nationalschätze:
Auch eine bestimmte Anzahl von 'Nationalschätzen' verschafft Euch feine Vergünstigungen. Die Liste gibt Euch einen Überblick der coolsten freischaltbaren Bonus-features.

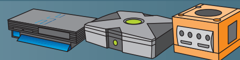
als Han Solo spielen
20 Nationalschätze
als Zivilisten-Doktor spielen
30 Nationalschätze
als Zivilisten-Gefangener spielen
40 Nationalschätze
als 'Ace of Diamonds' spielen
50 Nationalschätze
Mafia MD-350 Scout
30 Nationalschätze

ESPN NBA 2K5

Freispiel:
Unzählige Goodies und Bonus-Features könnt Ihr in den aktuellen PS2- und Xbox-Versionen von "ESPN NBA 2K5" freispielen. In diesem Kasten erklären wir Euch die teils komplizierten Voraussetzungen für die Belohnungen.

ABA Ball
lasst Euch während eines Spiels niemals den Ball abnehmen
ESPN Ball
lasst Euch bei zwei Spielen niemals den Ball abnehmen
SEGA Ball
lasst Euch bei drei Spielen niemals den Ball abnehmen
Kevin Garnett
lasst Euch während eines Spiels niemals blocken
Allen Iverson
lasst Euch während zwei Spielen niemals blocken
Andrei Kirilenko
holt Euch mit jedem Spieler Eures Teams einen 'Double-Double'
Baron Davis
20 Drei-Punkt Feldwürfe in einem Spiel
Vince Carter
macht zehn Dunkings während einem Spiel
T-Mac
macht zweimal zehn Dunkings innerhalb eines Spiels
Kobe Byrant
macht dreimal zehn Dunkings innerhalb eines Spiels
Ben Wallace
blockt zweimal zehn Schüsse innerhalb eines Spiels
Carmelo Anthony
schlagt zweimal den Computer in jedem Viertel mit 15 Punkten
Chris Webber
bekommt zweimal 40 Rebounds innerhalb eines Spiels
Dirk Nowitzki
schlagt den Computer in jedem Viertel mit 15 Punkten
Elton Brand
bekommt in jeder Spielhälfte 25 Rebounds
Jason Kidd
erlaubt Euch während eines Spiels niemals einen Fehlpass
Jermaine O'Neal
mit jedem Spieler einen 'Double-Double' während ein 'Stats'-Wert über 15 liegt
Kenyon Martin
bekommt 40 Rebounds während eines Spiels
Lamar Odom
macht 30 Assists während eines Spiels klar
LeBron James
werft zum dritten Mal keinen einzigen unterbrochenen Pass während eines Spiels
Paul Pierce
macht insgesamt 500 Punkte
Peja Stojakovic
verwandelt 100 Prozent Eurer Freiwürfe
Shaq
erringt mit jedem Spieler einen 'Double-Double' während beide 'Stats'-Wert über 15 liegen
Stephon Marbury
lasst Euch während eines Spiels niemals einen Pass abjagen
Steve Francis
bekommt 15 Assists während eines Spiels
Tim Duncan
schnappt Euch 25 Rebounds in allen Spielvierteln
Yao Ming
blockt zehn Würfe während eines Spiels
2K5 Street Court
spielt fünf 'Street Games'
Boss #1 Court
schlagt den Computergegner mit 69 Punkten Differenz
Boss #2 Court
schlagt den Computergegner zweimal mit 69 Punkten
Boss #3 Court
bekommt zum zweiten Mal 30 'Assists' in einem Spiel
Sporthallen-Court
spielt zehn 'Street Games'
VC Sporthallen-Court
spielt 15 'Street Games'
'Benny the Bull'-Maskottchen
trainiert 3PT-Skill auf 100
'Blaze Head'-Maskottchen
trainiert Euren Dunk-Skill auf 100
'Sly the Fox'-Maskottchen
trainiert Euren ' Passen'-Skill auf 100 Zähler

SPONGEBOB SCHWAMMKOPF: DER FILM



PS2-Cheats:
Im Spiel zum Film vom gelben Schwamm dürft Ihr mächtig rumschummeln: Drückt die Start-Taste und haltet dann **L1**, **L2**, **R1** und **R2** gedrückt. Dann könnt Ihr einen Cheat aus der folgenden Liste eingeben.

doppelte Männlichkeits-Punkte
● ● ■ ■ ● ■ ■ ●
Goofy Goober Patrick
■ ■ ■ ■ ● ■ ● ■
Höhlenmensch Patrick
■ ■ ■ ■ ● ■ ● ●
Höhlenmensch Spongebob
■ ■ ■ ■ ● ■ ■ ■
Spongebob in Shorts
■ ■ ■ ● ■ ●
alle Moves
■ ■ ● ■ ● ● ■ ■
alle sechs Energie-Slots
● ● ● ● ■ ● ■ ●
alle Aufgaben freischalten
● ■ ● ● ■ ● ■ ■
alle Moves auf ‘Macho’
■ ■ ● ■ ● ● ■ ●

Xbox-Cheats:
Auf der Xbox haltet Ihr im Pausenmodus die beiden Schultertasten gedrückt und gebt dann die nachfolgenden Cheats ein.

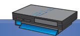
Höhlenmensch-Spongebob
XXXXYXXX
Spongebob in Unterwäsche
XXXXYXXY
Goofy Goober Patrick
XXXXYXXY
Höhlenmensch Patrick
XXXXYXYY

Gamecube-Cheats:
Drückt im laufenden Spiel die Pausetaste. Im Pausenmodus drückt und haltet Ihr die Schultertasten des Gamecube-Controllers. Jetzt könnt Ihr einen der beiden folgenden Codes einsetzen.

maximale Energie
X X X X Y X Y X
Patrick in Unterwäsche
Y Y Y Y X Y X Y

Schatzkisten:
Auf allen drei Systemen könnt Ihr für eine bestimmte Anzahl Schatzkisten feine Goodies einheimsen.

1 Kiste
Film-Trailer 1
2 Kisten
Meerjungfrauen-Kostüm
3 Kisten
extralange Feind-Antenne
4 Kisten
Spongebob Kunstkiste
5 Kisten
‘Bad Guy’ Soundpack
6 Kisten
Film-Trailer 2
7 Kisten
neue Zeiger-Hand
8 Kisten
Story-Clip 1
9 Kisten
Patrick Kunst Clip
10 Kisten
Konzeptskizzen
11 Kisten
Story-Clip 2



SCALER

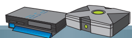
Akustische Schummelei:
Pausiert das laufende Spiel und wählt die ‘Audio’-Option an. Dann führt Ihr eine der unten angegebenen Kombinationen aus. Eine Bildschirmnachricht quittiert korrekte Eingaben.

200.000 Klokkies
L1 L1 R1 R1 ● ■ ●
Lebensenergie auffüllen
R1 L1 R1 L1 ● ● ■ ■ R1 ■
unendlich Elektro-Bomben
R1 R1 L1 L1 ● ● ■



METAL SLUG 3

Lebensretter:
Wenn Eure Bildschirmleben unter dem kontinuierlichen Feindbeschuss bedenklich dahinschmelzen, habt Ihr mit diesem Trick eine zusätzliche Überlebensmöglichkeit. Allerdings solltet Ihr schon bei Spielbeginn den zweiten Controller angeschlossen haben. Dann drückt Ihr, kurz bevor Ihr sterbt, **Start** auf der zweiten Steuereinheit. Jetzt könnt Ihr mit dem zweiten Spieler weiterballern und habt wieder die volle Anzahl Leben.



OUTLAW GOLF 2

Alle Schläger:
Gebt den nachfolgenden Satz als Euren Spielernamen ein, um alle Video-Clips, Schläger und Ereignisse von ”Outlaw Golf 2” freizuschalten.
release all clubs

Alles:
Um auf einen Schlag gleich sämtliche Gimmicks des Schurken-Golfs freizuschalten, benutzt Ihr diese Phrase als Spieleramen.
I Have No Time

Große Köpfe:
Funktioniert nur für die Xbox: Haltet die **L**-Taste und drückt die unten stehenden Knöpfe.
B A B Y Back

Große Brüste:
Zur Befriedigung aller niederen Instinkte benutzt Ihr auf der PS2 folgenden Code, um die weiblichen Sportler mit Zuwachs zu segnen. Haltet die L1-Taste und drückt
▲ ↑ ↑ ▲ ● ↑

NES CLASSICS



Metroid-Passwörter:
Manche werden sie schon auswendig kennen: Die Cheat-Passwörter zum Ur-”Metroid” wurden auch in die GBA Neufassung des Klassikers übertragen. Gebt die nachfolgenden Codes im Passwort-Bildschirm ein und achtet dabei auf die angegebenen Leerstellen.

sechs Energie-Container, 255 Raketen, Wave-Beam, Kraid & Ridley besiegt, Neues Outfit für Samus
JUSTIN BAILEY ------ ------
alle Waffen-Upgrades und Samus ohne Rüstung
000000 000000 7?2ruA 005WFh
bestes Ende
X----- --N?WO dV-Gm9 W01GM1
unverwundbar und unendlich Raketen
NARPAS SWORD0 000000 000000
härteres Spiel
999999 999999 KKKKKK KKKKKK
letztes Level
ZETROI DNINTE NDOC19 87????

Brinstair
007ltp W20000 025kHa 8A00?Y
Ridley
00U--- -u0000 0AFw9Y 1800sb
Kraid
0Gz--- -m3e0G 00VvjS 3m00n?
Tourian
M7---- --z0A0 2T-tfm a000d5

Metroid-Quicksave:
Um Euren Spielstand schnell zu sichern, pausiert Ihr das Spiel mit der **Start**-Taste und drückt dann gleichzeitig **Start** + ↑. Ihr bekommt prompt Euer Passwort angezeigt, könnt speichern und zum Anfang des aktuellen Areals zurückkehren.

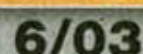
Zelda 2: Zufallskämpfe:
In manchen Arealen, z.B. vor dem großen Palast, werden vorgegebene Kämpfe geladen, wenn Ihr auf bestimmte Bodenplatten tretet. Um diesen meist recht schweren Angriffen zu entgehen, könnt Ihr warten, bis ein Gegnersprite auf die Bodenplatte kommt. Jetzt tretet Ihr auf das Sprite und müsst nur einen normalen Zufallskampf bestehen.

Zelda 2: Nie wieder Schlüssel
Untypisch für ein ”Zelda”-Spiel: Mit dem ‘Feen’-Zauberspruch vermögt Ihr ohne Schlüssel durch verschlossene Dungeon-Tore zu schlüpfen. Einen ausreichend hohen Magiewert vorausgesetzt, könnt Ihr so in manchen Anlagen komplett durchlaufen, ohne einen einzigen Schlüssel benutzen zu müssen.

Castlevania:
Wartet im Titelbildschirm und lasst alle drei Demo-Sequenzen ablaufen, ohne sie abzubrechen. Jetzt könnt Ihr das Vampir-Spektakel ohne Musik spielen, nur die Soundeffekte sind zu hören. Der seltsame Effekt verschwindet, sobald Ihr sterbt oder das Spiel neu startet.

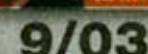
BACK ISSUES

Für alle Hefte ohne DVD zahlst Du je 3 Euro, Hefte mit DVD kosten je 5 Euro

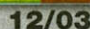

6/03


7/03


8/03

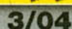

9/03


11/03

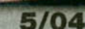

12/03


1/04


2/04

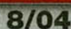

3/04


4/04

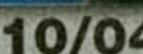

5/04


6/04


7/04

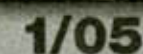

8/04

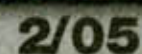
9/04


10/04


11/04


12/04


1/05


2/05

BACK ISSUES

3€ bis 11/04
ab 12/04 **5€**

Nachbestelladresse:

Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Ich bestelle die angekreuzten Hefte für je €3, bzw. €5 (rot markiert). Für den Versand zahle ich pauschal €2 extra. Den Gesamtbetrag lege ich bar oder in Briefmarken bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR BITTE DIESE AUSGABEN:

3/01	4/01	6/01	7/01	8/01	9/01	10/01	11/01	12/01	1/02	2/02
3/02	5/02	6/02	7/02	8/02	9/02	10/02	2/03	3/03	6/03	7/03
8/03	9/03	11/03	12/03	1/04	2/04	3/04	4/04	5/04	6/04	7/04
8/04	9/04	10/04	11/04	5€	12/04	1/05	2/05			

Im Internet unter www.maniac.de

BETRAG BITTE BAR / IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!

Shadow of Rome

Playstation 2



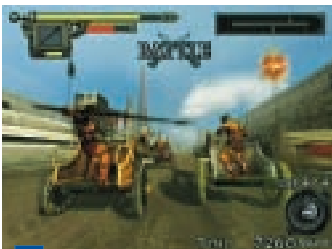
Capcoms heißestes Eisen im Feuer heißt derzeit "Shadow of Rome". Beinharte Schwertkämpfe und knifflige Schleicheinlagen machen jedoch so manchem Hobby-Archäologen das virtuelle Leben schwer. Wenn Ihr also in den Arenafights allzu oft das Zeitliche segnet, im Gängelabyrinth der antiken Paläste die Orientierung verliert oder Euch an den dicken Bossen die Zähne ausbeißt, müsst Ihr dennoch nicht verzagen. Denn auf den folgenden vier Seiten bringen wir Licht ins römische Dunkel. *ms*

Kämpfernatur Agrippa

Seid Ihr mit Agrippa unterwegs, gelten einige grundsätzliche Taktiken: Da alle Waffen durch Attacken und Blocks recht schnell verschleißen, solltet Ihr deren Energieleiste stets im Auge behalten. Schaut Euch also rechtzeitig nach Ersatz um. Tretet Ihr einem Gegner unbewaffnet gegenüber, könnt Ihr ihm mittels X-Taste sein Mordinstrument entreißen. Ist Eure Salvo-Leiste gefüllt, empfiehlt es sich, außerhalb der Gegnerreichweite das Publikum um Unterstützung zu bitten (Quadrat- und X-Taste gleichzeitig) – je nach Situation erhaltet Ihr neue Totschläger oder lebensrettende Leckereien. Je prall gefüllter die Leiste, desto reicher die Geschenke. Befinden sich Bogenschützen unter Euren Gegnern, kümmert Euch zuerst um sie – es sei denn, Ihr bekommt gerne Pfeile in den Rücken.
Bei Endgegnerkämpfen ist besonnenes Vorgehen Trumpf: Beobachtet ihre Strategien und weicht den Angriffen aus oder blockt. Danach nutzt den kurzen Moment der Verwundbarkeit zur Attacke. Werdet aber nicht übermütig, sondern zieht Euch nach gelungenem Angriff wieder zurück. In den Wagenrennen bringen Euch drei Tugenden den Sieg: 1. Haushaltet mit der Konditionsleiste Eures Pferdes. Auf der Zielgeraden der letzten Runde zahlt es sich spätestens aus. 2. Schnappt Euch Waffen mit großer Reichweite (Lanze, Peitsche, etc.), die Euch Sklaven beim Passieren von Start und Ziel reichen. 3. Lasst Euch nicht in zu viele funkenversprühende Rad-an-Rad-Duelle verwickeln, sonst ist Euer Karren bald im Eimer und das Rennen verloren.
Mit diesen Grundlagen ausgestattet, lassen sich Agrippas Gefechte zum großen Teil bewältigen. Daher fallen im Folgenden Octavianus' Missionsbeschreibungen umfangreicher aus.

Aller Anfang ist blutig

Zum Start werdet Ihr in Person von Agrippa ins kalte Wasser bzw. in die sandige Arena geworfen. Sprecht mit dem Mann mit Maske sowie überdimensionalem Streitkolben und betretet dann den Kampfplatz. Nach einigen grausigen Scharmützeln ist es aber schon vorbei und "Shadow of Rome" dreht die Geschichte einige Tage zurück. Holt Euch die Ausrüstung, die in den Kisten versteckt ist und geht dann zu dem auf der Karte markierten Punkt. Sprecht den Offizier an und antwortet, dass es Zeit sei, die Truppen zu mobilisieren.
Zum ersten Mal als Octavianus unterwegs, sprecht mit dem in braun und gelb gekleideten Mann und verlasst den Platz an ihm vorbei. Schleicht nach einer Cutscene mit Agrippa durch germanischen Wald. Tötet alle Gegner – vorzugsweise durch Wurf Eurer Waffe (Ego-Modus mittles R2-Taste, Dreieck zum Werfen) und folgt dem Waldweg. Schnappt Euch eine Fackel und beseitigt damit die Baumstämme, die den Weg versperren. Danach gilt: Vorsicht vor den germanischen Bogenschützen – dafür warten in Kisten ein Schwert und Fleisch als Belohnung. Klettert die Leiter hoch, um anschließend durch den Höhleneingang zum Fort zu gelangen. Werdet Ihr entdeckt, eilen Germanen herbei. Schleicht Euch daher links um die Wache herum und erlegt sie von hinten per Waffenwurf. Mit dem aufgenommenen Schlüssel gelangt Ihr ins Fort.
Um keinen Alarm auszulösen, schaltet die Wachen durch Werfen Eurer Waffe aus, wenn sie weder Euch noch sich gegenseitig im Blickfeld haben. An den folgenden Kämpfen zwischen Legionären und Barbaren einfach vorbeigeeilt, stellen sich Euch noch drei weitere Germanen in den Weg. Nach deren Ableben befreit Ihr mit dem Schlüssel den römischen Gefangenen, woraufhin sich Euch Riesenbaby Barca entgegenstellt. In den Kisten findet Ihr Schwert und Fleischhappen. Frisch gestärkt und mit der richtigen Blocktaktik beißt der Wüterich aber bald ins Gras.
Szenenwechsel: Wieder in Person von Octavianus sprecht Ihr mit Pansa und lest Euch im Nebenraum wichtige Schleichtipps durch. Klettert dann gleich durch das Fenster und betretet den Raum darunter. Dort könnt Ihr Euch am Schrank erst einmal schick machen – sprich einen neuen Haarschnitt zulegen. Verlasst dann den Raum und danach auch gleich das Gebiet in Richung Senat. Dort hilft ein Dialog mit der Wache rechts am Ende der Straße: Im Multiple-Choice-Verfahren berichtet Ihr diesem zunächst von wichigen Neuigkeiten – einem Aufruhr wegen eines Armeestreiks. Dabei gehe es um unbezahlte Gehälter und die Diskussion habe gerade ihren Höhepunkt erreicht. Erwähnt noch, dass es gerade um die Verteilung des Geldes gehe und schon ist der Weg frei. Umgeht im Inneren des Gebäudes einfach die erste Wache bis zum nächsten Raum. Weil dort mehrere Legionäre patrouillieren, schleicht Ihr Euch rechts



PS2 Mit dem Speer haltet Ihr die Konkurrenz sicher auf Distanz.



PS2 Die gemeine Bananenschale ist Octavianus ein wichtiger Verbündeter.



PS2 Fies, aber hilfreich: Der arme Spaziergänger muss Eure Untat ausbaden.

hinter den Kisten an ihnen vorbei. Ebenso passiert Ihr den nächsten Posten mittels des Weges zur Rechten. Öffnet die Tür und zieht dem Senator einen Krug über den Schädel. Schlüpft dann in die Toga und verlasst die Räumlichkeiten wieder. So verkleidet, lassen Euch die Wachen unbehelligt ins Senatsgebäude. Schnappt Euch dort angekommen erneut einen Krug und macht die Wache durch Pfeifen (Quadrat+X) neugierig. Harrt zuerst hinter den Säulen aus, um ihn dann von hinten auszuschalten. Nachdem Ihr den nächsten Raum durchquert habt, späht durch das Schlüsselloch zur Rechten (Ducken + Kreistaste), um ein Gespräch zu belauschen. Wenig später müsst Ihr in den Beweisraum gelangen. Geht daher zunächst daran vorbei und holt ein Seil, um die Wachen zu strangulieren. Falls nötig, versteckt Ihr das Seil mittles L1+L2-Taste hinter Eurem Rücken. Im Beweisraum erdrosselt Ihr zunächst die Wache, um dann auf das Regal zu klettern. Von dort klettert Ihr vom Regal auf die Querstrebe zwischen den Säulen und zum nächsten Regal. Drückt Euch dann an die Wand (Dreieck-Taste), um auf dem engen Vorsprung in den nächsten Raum zu gelangen. Erwürgt dort den Wachposten, lest den Brief und klettert über das größere Regal in den anderen Raum weiter.

Wieder als Agrippa unterwegs, besiegt Ihr die beiden Legionäre, um anschließend gegen Decius Euer Bestes zu geben. Diesen Kampf könnt Ihr jedoch nicht gewinnen.

Eingesperrt

Auf der Suche nach Agrippas Zelle spurtet Ihr zunächst geradeaus zur Kiste, klettert rauf und von dort auf die Steinmauer. Im nächsten Raum schnell Krug oder Seil geschnappt, schaltet Ihr die Wache gegenüber aus. Fix umgezogen, geht's mit dem Schlüssel zur nächsten Ebene. Lauft rechts herum, dann über die Kisten, um anschließend im zweiten Raum zuerst aufs Regal und dann in Richtung dritter Stock zu klettern. Dort krallt Ihr Euch eine Fackel und brennt die Seile der Brücke durch – ohne von den Bogenschützen getroffen zu werden, versteht sich.

Juchu, Agrippa ist frei! Also nehmt Octavianus ins Schlepptau. Ab hier gibt's wenig zu erklären: Plättet einfach alle Legionäre, bevor sie Euch oder Octavianus zu Hackfleisch verarbeiten. Ab und an einen Schlüssel benutzt, verlasst Ihr bald den Gefängnistrakt. Dort bleibt jedoch keine Zeit zum Durchatmen: Ein Trupp Banditen will beseitigt werden – zwei Portionen Fleisch in den Kisten helfen Euch dabei.

Gladiatorenlaufbahn

Um seinen Vater zu retten, beschließt Agrippa Gladiator zu werden. In Sextus' Schule stehen zunächst fünf Kämpfe an. Erfüllt Ihr die Vorgaben, sind diese aber kein Problem. Lediglich Claudia erfordert etwas Geduld. Habt Ihr die Feuertaufe erfolgreich bestanden, beginnt die grausame Wirklichkeit. Die erste Runde meistert Ihr durch simples Besiegen aller Opponenten. Da Ihr unbewaffnet beginnt, empfiehlt es sich, durch Zerschlagen der Steinstatuen an Waffen zu kommen. Nachdem auch die zweite Runde so zu absolvieren ist, warten in Phase drei bissige Tiger auf Euch, die Ihr unbedingt auf Abstand halten solltet.

Mit Octavianus wiederum begebt Ihr Euch zum Forum. Sprecht zuerst mit dem einzelnen Mann neben dem Tor. Steigt danach auf das Podest zur Linken und sprecht mit der Menge. Nach der Begrüßung teilt Ihr ihnen mit, dass sie die Wahrheit sprechen, dann, dass der Senat zur Rechenschaft zu ziehen ist. Schließt mit der Bemerkung, das Senatsgebäude zu


PS2 Hat die Salvo-Leiste einen gewissen Füllgrad erreicht,...


PS2 ...beschenkt Euch der wankelmütige Mob mit Köstlichkeiten.



PS2 Taktik ist Trumpf bei den Bossduellen: Nähert Euch zum Schein und macht dann sofort einen Rückzieher. Nutzt dann den Schlag ins Leere zum Gegenangriff.

stürmen, ab und verlasst dann das Forum in Richtung Senat. Verfolgt hier Cicero – wenn er sich umblickt, wählt Ihr den verborgenen Gang in der Hecke zur Linken. Geht im Inneren des Gebäudes aus dem Raum und wählt dann den ersten Gang auf der rechten Seite. Danach rechts und anschließend in die erste linke Tür. Von dort könnt Ihr durch den niedrigen Durchgang zu Cicero kriechen. Nach einer Cutscene wieder zurück, aus der Tür heraus und dann zur Tür nach rechts, vor der eine Wache patrouilliert. Schlüpft im richtigen Moment vorbei und kleidet Euch in die im Schrank herumliegende Toga. Zurück in der westlichen Senatshalle, folgt Ihr weiterhin Cicero – allerdings mit gebührendem Abstand. In der Halle von Pompei wartet schon die nächste Zwischensequenz.

Auf Agrippa wartet derweil der erste Teambattle. Nehmt am besten Euren riesigen Kollegen mit, damit dieser die Schutzgitter der gegnerischen Statuen entriegeln kann. In Runde zwei wählt Ihr den Bogen als Standardwaffe, schaltet zuerst die Bogenschützin auf der Mauer aus und holt dann herumliegende Steinbrocken (auch im Wasser). Feuert mit dem Katapult zuerst drei Schüsse auf den dicken Kerl. Brecht danach das Tor auf. Einer der nächsten Gegner hinterlässt einen Schlüssel, mit dem sich das Tor zur Rechten öffnet und die letzten Feinde beseitigt. Gegner in der fünften Runde ist der altbekannte Germane Barca. Mit Geduld und guten Ausweichreaktionen besiegt Ihr ihn nach langem Kampf.

Um mit Octavianus Zugang zur Senatorenkneipe zu erlangen, geht Ihr zum Hintereingang und legt in der Nähe des Bienenschwarms eine Banane aus. Daraufhin rutscht der Spaziergänger aus, die Bienen stürzen sich auf den verschütteten Inhalt des Kruges und Ihr latscht lässig durch die Tür. In der Taverne ist Vorsicht angesagt: Schleicht im richtigen Moment an den Besuchern und Bedienungen vorbei oder löst durch eine ins Zentrum des Schankraums geschleuderte Ratte allgemeine Verwirrung aus.

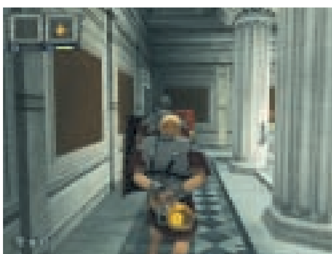
Aufgrund Eurer tadellosen Leistungen in der Stadt-Arena geht's für Agrippa in den Norden. Tötet in der ersten Runde alle Gegner, bevor Ihr die Geisel befreit. Herumliegende Waffen nutzt Ihr, um Gegner aus der Ferne per Waffenwurf auszuschalten. Redet nach der Befreiung nicht sofort mit der Geisel, denn so bleibt sie auf dem sicheren Podest. Erst wenn der Weg frei ist, sprecht Ihr sie an und sie wird Euch folgen. Die nächste Runde verlangt lediglich das Töten aller Gegner: Das Aufsammeln der Waffen der Erledigten sowie regelmäßiges Auffordern der Menge zu Geschenken per Jubelgeste erleichtern die Aufgabe. Um alle Widersacher in Runde drei auszuschalten, empfiehlt es sich, Ölfässer zu werfen und die Gegner in Brand zu setzen.

Nach dem Ausflug in die Senatorentaverne bekommt es Octavianus mit einem Trupp Banditen zu tun: Holt Euch im Haus zur Linken des ersten bösen Bubs eine Bananenschale. Damit lassen sich alle drei ins Land der Träume schicken: Platziert die Schale



PS2 Beladet das Katapult mit Steinbrocken und visiert die Säulen an.

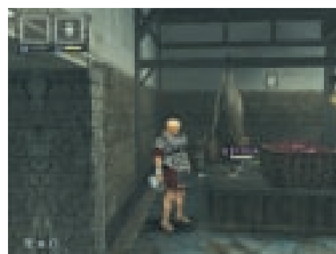
hinter ihnen und lockt sie durch Pfiffe oder legt sie einfach in den Patrouillenweg. Dem Letzten klaut Ihr Gewand und Maske, was das Vorbeikommen am nächsten Wachposten erleichtert.
Runde vier für Agrippa: Im Teammatch zerstört Ihr mit Hilfe der Kumpanen die gegnerischen Statuen. Versucht Gegner nur zu verwunden, denn wenn Ihr sie tötet, erscheinen alsbald neue. Startet in der fünften Auseinandersetzung am besten mit einer Amputationswaffe und nutzt geschickt die Fallen (aktivierbar durch Schläge auf die Schilde). Runde sechs teilt sich in zwei Abschnitte auf: Erledigt zuerst alle Gegner, um dann mit Arcanus Bekanntschaft zu machen. Um sie zum Bodenkampf zu zwingen, zerstört Ihr mit den Katapulten alle Steinsäulen. Die Vögel sind zwar nervig – sie zu töten bringt aber wenig, da immer neue erscheinen. Ist Arcanus erst einmal am Boden, attackiert sie zusammen mit Claudia und einer gehörigen Portion Respekt. Wieder zurück im Trainingslager, sprecht mit Eurer Teamkollegin, um die nächste Sequenz zu sehen.

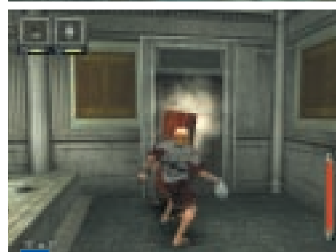



PS2 Böse römische Buben rutschen gern auf glitschigem Honig aus...

Spionagejob

Am Anfang des dritten Kapitels steuert Octavianus zunächst zum Forum. Redet mit Agrippas General, der nahe des Tors steht. Nun steht Euch auf der Karte ein neuer Bereich offen. Dort greift Ihr Euch sogleich einen Apfel und pfeffert ihn der Wache an die Rübe. Diese hält einen unbeteiligten Passanten für den Übeltäter und jagt ihm hinterher – gut für Euch, der Weg ist frei. Geht zur markierten Tür auf der Karte. Im ersten Raum klettert Ihr sofort auf den Schrank, dann auf den Querbalken und danach noch eine Stufe höher. Oben angelangt, drückt Ihr Euch an die Wand und springt hinter den Wachen wieder hinab. Die Leiter hoch, über die Kisten und den Gang entlang geht's in den folgenden Bereich: Vor der ersten Wache klettert Ihr auf den linken Vorsprung und hinter ihr wieder herunter. Den nächsten Posten umgeht Ihr erneut auf diese Weise – werdet Ihr gesehen, hilft eine Verschnaufpause hinter einer Säule. Die Tür rechts führt ins Badehaus. Schleicht hier der Bediensteten hinterher, wartet kurz hinter einer Kiste und klaut dann die Toga des Nackedeis im Nebenraum. So angezogen, verlasst Ihr das Bad wieder und passiert den Wachposten zur Rechten locker. Durchquert dann einfach den Garten und nach der Treppe wartet erneut eine Sequenz.
Unterdessen verdingt sich Agrippa als Wagenlenker. Mit der im ersten Abschnitt beschriebenen Taktik sind die Rennen kein Problem.

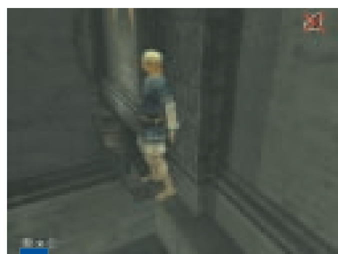



PS2 ...oder verschlucken sich an einer deftigen Ladung Mehl.

In Antonius' Anwesen schleicht Ihr mit Octavianus die Stufen hoch und biegt zweimal rechts ab. Betretet den Raum von hinten und schnappt Euch die Dienstmädchenverkleidung sowie einen Krug. Geht damit in Richtung der beiden Soldaten am Ende des Ganges vorbei und holt Euch im hinteren Raum das passende Kopftuch. Jetzt lassen Euch die Wachen ohne Widerrede passieren. In der nun folgenden Maecenas-Verfolgung bleibt Ihr immer im Hintergrund – achtet nur darauf, dass der Balken rechts nie auf null geht. Haltet gleichzeitig nach einer Toga Ausschau.
Wieder im Circus Maximus, bestreitet Agrippa die nächsten Wagenrennen: Fahrt die gleiche Taktik wie bisher und Ihr werdet als Sieger hervorgehen. Sprecht danach mit Sextus, um anschließend wieder Octavianus zu steuern.
Auf dem Forum haltet Ihr erneut einen Plausch mit Agrippas General und sagt ihm, dass man mit Pansa über die Angelegenheit sprechen sollte oder vielleicht mit seinem Schüler. Daraufhin erhaltet Ihr den Namen Marius, den Ihr beim Senat der dortigen Wache mitteilt. Dort nützt Ihr gegebenenfalls wieder die Tunnel im Gebüsch und lenkt den letzten Offizier mit einem geworfenen Stein ab. Im inneren Garten schleicht Ihr nahe an den Gänsen vorbei. Da diese aufgeschreckt umherwuseln, wird die hintere Türwache abgelenkt und Ihr huscht im richtigen Moment vorbei.
Agrippa erfährt in einem Gespräch mit Sextus, dass sein nächstes Ziel Afrika ist. In der dortigen Arena warten erneut zahlreiche Auseinandersetzungen: Verwendet bei der ersten u.a. die drei Feuerfallen, um Eure Gegner auszuschalten. In Runde zwei hingegen bekommt Ihr es mal wieder mit wilden Tieren zu tun. Nutzt geschickt die Barrieren und Felsen (genügend Abstand zu den Viechern vorausgesetzt), um in fünf Minuten zum Sieg zu gelangen. Runde drei ist ein weiteres Teammatch. Da Waffenknappheit herrscht, ist es ratsam, ab und an die Fäuste zu gebrauchen.
Folgt als Octavianus der Wache vor Euch und springt dann durch das Fenster auf der rechten Seite. Der nächsten patrouillierenden Wache schleicht Ihr hinterher, versteckt Euch kurz hinter der Steinbank und holt im hinteren Raum Gewand und Krug, ohne vom Zimmermädchen gesehen zu werden. Lauft nun langsam zurück, um in einem der Zimmer am Rand des Atriums einen Schlüssel zu finden. Diesen benutzt Ihr an der oberen Tür und zieht der Wache danach den Krug über den Schädel. Klettert an der hinteren Wand hoch, zwängt Euch mittels Dreieck-Taste hinter dem Bücherregal vorbei und erklimmt dann die Kisten. Drückt Euch dort erneut an die Wand, weiter den Vorsprung entlang, durch die Lücke hindurch und herabgeklettert, um eine Cutscene zu verfolgen.
Zeit für die vierte Runde in der Arena Nordafrikas: Mäht besonders viele Feinde nieder (mehr als Euer Gegner) und holt Euch den Salvo-High-Score. Die fünfte Prüfung ist einmal mehr ein 'simples' (eigentlich eher recht happiges) Eliminierungsmatch: Nutzt möglichst viele Fallen, achtet auf die Bogenschützen und versucht, Eure Gegner die Steinstatuen für Euch zertrümmern zu lassen. Als letzte Prüfung wartet ein Elefant samt Molotow-Cocktails werfendem Reiter auf Euch: Attackiert den Dickhäuter stets von hinten oder von der Seite – dessen gefährlichste Waffen sind nämlich Rüssel und Stoßzähne. Nehmt den Reiter anschließend ebenfalls ernst: Blockt viel, greift ihn nach der Wirbel-Attacke an und haltet nach Schilden Ausschau, die Euch das Publikum zuwirft.
Mit Octavianus lauft Ihr den Tempelpfad entlang und dann ins Innere des Gotteshauses. Nach einer weiteren Sequenz lotst Ihr Agrippa in Sextus' Büro, um nach einem Gespräch mit Claudia und einer Sequenz das vierte Kapitel aufzuschlagen.

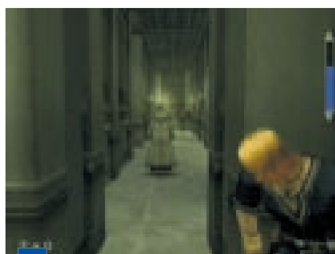
Forscherdrang

Wieder mit Octavianus unterwegs, begebt Ihr Euch zu Antonius' Anwesen, brennt dem Gaul einen Apfel auf den Pelz und schnappt Euch eine Rüstung der niedergetrampelten Soldaten. Geht innen dann rechts und durch die Tür oberhalb der Treppe (nicht wie auf der Karte als Ziel eingezeichnet die untere). Streckt mit einer Vase die Wache nieder und lockt den Posten mit einem Geräusch von der schmalen Treppe weg. Oben angekommen (siehe Bilder vorige


PS2 An die Wand gelehnt, zwängt sich Octavianus durch staubige Ritzen.

Seite), holt Ihr einen Honigtopf, verbergt ihn hinter dem Rücken und nähert Euch den plaudernden Wachen. Zerschlagt den Krug auf dem Kopf der ersten und wartet, dass die weiteren Wachen auf dem verschütteten Honig ausrutschen. Für den letzten Legionär greift Ihr Euch Mehl sowie einen Krug und nähert Euch mit den hinter dem Rücken verborgenen Items. Zuerst das Mehl ins Gesicht und dann eins auf die Rübe – der Weg ist frei. Hebt später eine Ratte sowie ein Seil auf und geht in den Raum zur Rechten (wenn die Patrouille gerade an der Tür vorbei ist). Stranguliert diese und werft anschließend die Ratte in Richtung Dienstmädchen. Erwürgt die zweite Wache und nehmt den Schlüssel. Mit diesem geht's weiter zum auf der Karte markierten Ziel, dem Tiger-Raum. Schleicht vorsichtig an die Wand gelehnt nach links und besorgt Euch eine Fackel. Haltet damit den Tiger auf Distanz und holt Euch im Käfig hinten links durch Zerschlagen des Troges einen Schlüssel (großes Bild). Verlasst den Raum lebend (dank Fackel und etwas Glück) und benutzt den Schlüssel für den nächsten Raum, in dem Ihr auf eine Notiz Caesars und eine Zwischensequenz stoßt.

Nun ist es Zeit, mit Agrippa das Colosseum zu betreten: Sprecht daher in Sextus' Büro mit Dama, lest den Brief und verlasst die Schule über das Haupttor. In der ersten Runde gilt es, Gefangene zu befreien. Wenn es auch moralisch fragwürdig klingt – hier solltet Ihr Eure Feinde besser schwer verletzt lassen, als sie umzubringen. So sind sie weniger gefährlich und es kommt nicht ständig Nachschub. Öffnet die Käfige erst, wenn die vorige Geisel in Sicherheit ist. Der riesige Gegner vor dem finalen Käfig besitzt den letzten Schlüssel. Lauft mit dieser Geisel so schnell wie möglich zum Tor, da sonst noch ein ähnlich dicker


PS2 Lugt Ihr nur um die Ecken, seid Ihr für Maecenas praktisch unsichtbar.

Brocken auftaucht. Runde zwei wartet mit einem Elefant, zwei Tigern und mehreren Vögeln auf Euch. Beseitigt zuerst die Tiger und beschäftigt Euch danach mit dem Elefanten, bis die Tiger wieder auftauchen. Mit dem richtigen Timing lasst Ihr den Elefanten für Euch die Steinstatuen zerschlagen. In der dritten Aufgabe gilt es, von allerlei fiesen Fallen Gebrauch zu machen. Lockt die Widersacher in Raum eins unter den Stampf-Stein oder in Raum zwei in die rotierenden Klingen. Im nächsten Gefecht ist Teamwork angesagt. Hier könnt Ihr jedoch nicht alle Statuen zerschlagen. Manche erreicht Ihr nur durch Werfen von Felsbrocken und Waffen.

Octavianus hingegen wird am Aquädukt von Sextus erwartet. Schnappt Euch eine Fackel und macht den beiden Burschen Feuer unterm Hintern. Lauft danach in Richtung Tempel und seht eine weitere Sequenz.

Zerstört in Agrippas fünfter Runde die kleine Tür mit einem Felsen, klettert auf den Turm und haut den Fahnenmast um, damit dieser eine Art Brücke zum Anführer der Feinde bildet. Achtet beim Kampf darauf, immer in Bewegung zu bleiben, damit Euch die Bogenschützen nicht zu sehr zusetzen. Die sechste Prüfung fordert von Euch das Erkämpfen eines bestimmten Schwertes. Versucht möglichst vielen Gegern mindestens einen Arm abzuhacken, damit sie keine zweihändigen Waffen mehr tragen können. Wenn Ihr vom Publikum gute Waffen zugeworfen bekommt, achtet darauf, dass sie nicht in die falschen Hände gelangen. Die zweite Gladiatorin, die auftaucht, besitzt das begehrte Schwert. Schnappt es Euch und erklimmt das zentrale Podest. Nach diesem Kampf stellt sich Oberfiesling Decius in den Weg. Haltet im Kampf gebührenden Abstand, attackiert ihn stets nach seinen fehlgeschlagenen Angriffen und zieht Euch nach zwei bis drei Schlägen wieder zurück. Ähnlich verfahrt Ihr im anschließenden Kampf gegen Möchtegern-Kaiser Antonius.

Rom in Flammen

Habt Ihr auch diesen bezwungen, darf Agrippa nach langer und blutiger Zeit die Arena wieder verlassen. Ihr kämpft Euch durchs brennende Rom und werdet dabei von beiden Häuserfronten mit Pfeilen beschossen. Zerstört die rechte Tür (z.B. mit einem Felsbrocken) und macht dem Bogenschützen den Garaus. Mit dessen Bogen holt Ihr die Schützen von den Dächern. Noch geschwind eine Tür zertrümmert und einen weiteren Feind ausgeschaltet, hastet Ihr die Stufen hoch, um auf die besonders flinken Zedo und Gedo zu treffen. Versucht, Euch immer auf einen der beiden zu konzentieren und blockt ihre Attacken oder weicht gekonnt aus. Falls einer der Brüder auf den Balkon flüchtet, nehmt Ihr Euch vor seinem Mageninhalt in Acht. Mit den nun folgenden Gesellen macht Ihr dank Kisten mit verschiedenen Totschlägern und Leckereien kurzen Prozess. Frischt gegebenenfalls Eure Energie mit dem Käse in der Kiste oberhalb der Leiter auf. Im Abwassersystem meuchelt Ihr die riesigen Kerle nieder. Hier sind unter Wasser einige nützliche Dinge verborgen – achtet auf das Aufblinken der Kreis-Taste. Zerschlagt anschließend den Baumstamm und kehrt ans Tageslicht zurück. Zwei Gegner später hastet Ihr den Steg hinunter, um zusammen mit Claudia weiteren dicken Brocken gegenüberzustehen. Da akuter Waffenmangel herrscht, versucht Ihr notfalls den Burschen ihre Äxte oder Keulen abzunehmen oder sie zu werfen. Daraufhin tritt Euch Sextus in den Weg: Die Kisten am Rand enthalten Futter und Waffen – letztere erscheinen nach einer gewissen Zeit sogar erneut. Ihr solltet zwar versuchen, Sextus' rasanten Attacken auszuweichen, um ihn aber treffen zu können, blockt Ihr seine Schläge oder greift im richtigen Moment vor seinen Angriffen an. Habt Ihr ihm die Hälfte der Energie abgezogen, erhöht sich die Intensität seiner Scharmützel nochmals. Nach hartem Kampf ist Sextus tot und Ihr betretet das Schiff. Mühelos beseitigt Ihr die erste Feindeswelle und zerschlagt dann die Winde beim Mast, um zum nächsten Schiff zu gelangen. Weiter geht's unter Deck, wo weiteres Kanonenfutter auf Euch wartet. Im letzten Raum tankt Ihr abermals Energie, bevor Ihr wie zuvor durch Zerschlagen der Winde den Weg zum nächstem Schiff eröffnet. Bringt den großen Kerl zur Strecke und gebt den Burschen unter dem Deck ebenfalls den Rest. Im hintersten Raum futtert Ihr Euch noch schnell fit, bevor das finale Duell gegen Antonius ansteht. Das bewährte Rezept aus Ausweichen, Blocken und gut getimten Attacken ist auch hier angebracht. Ist der Fiesling besiegt, ergötzt Ihr Euch an den letzten Sequenzen und am Abspann.



PS2 Im Käfig hinten links seid Ihr sicher vor des Tigers Krallen. Holt Euch den Schlüssel, aber dreht den Biestern auf dem Rückweg nicht zu lange den Rücken zu.

Metroid Prime 2



Gamecube

PLAYER'S GUIDE – TEIL 2

Jetzt bekommen Ing und Samus-Doppelgängerin eine saftige Abreibung: Der zweite Teil unserer Lösung führt Euch direkt ins Finale! Unterwegs lotsen wir Euch zu allen wichtigen Extras, jedes einzelne Alien können wir aber nicht nennen – wir beschränken uns auf die kniffligen Widersacher.

Der Schmetterling

Von der Versammlungshalle sprintet Ihr zum unterirdischen Transporter und fahrt eine Etage nach oben, eilt weiter zur großen Brücke, dann zur verlassenen Arbeitsstätte. Hangelt Euch mit dem Schwungring zu den Raketen, selbiges klappt auch am Wurzelpfad. In der Lagune erreicht Ihr Raketen, wenn Ihr über das südöstliche Giftgras (unter Wasser) rollt. Sprintet über Brücke und Tempel zum Hain, boostet Euch die kleine Halfpipe nach oben und nehmt die schwarze Tür. Durch den Zugang erreicht Ihr die vergessene Brücke, im folgenden Verbindungsschacht zum Hofplatz benutzt Ihr die Bombenslots, links entdeckt Ihr einen zweiten Tunnel mit Raketen. Nutzt das Portal bei der vergessenen Brücke, nehmt die grüne Tür zum Blutgrund und aktiviert mit dem Lichtschuss den Aufzug: Oben rollt Ihr weiter zum Giftweiher. Kullert durch den Tunnel, schwingt zum dritten Torvusschlüssel und speichert hinter der roten Tür. Die schwarze führt in die Portalkammer. Rollt auf die andere Seite, hüpft über die beiden Absätze und nutzt den zweiten Tunnel zum Portal – in der Lichtwelt findet Ihr weitere Raketen. Weiter geht's nach Osten in den vergifteten Sumpf, hinter der lila Tür sammelt Ihr Munition. Zurück im Giftweiher speichert Ihr den Spielstand, durch die weiße Tür und Zugang rollt Ihr in den Tempel vom dunklen Torvus. Füllt in der südlichen Kammer Eure Munition, nehmt den Energietank aus der Lagerkammer und öffnet schließlich den Tempel mit den drei Schlüsseln. In der Arena feuert Ihr Raketen auf die Streben der Larve, damit sie ins Wasser fällt. Sie umkreist Euch anschließend: Ballert flach übers Wasser 1, um sie zu treffen. Wenn sie aus dem Wasser springt, hüpft Ihr über die Wellen – und wenn sie an Land kommt, feuert Ihr aus allen Rohren. Dann schlüpft aus der Larve ein Schmetterling: Ballert ihn benommen, schwingt hinter seinen Rücken und feuert Raketen auf seine Flügel – nun nehmt Ihr den Eiersack ins Visier, bis das Biest kapituliert. Schnappt Euch den dunklen Visor und benutzt ihn, um über die Plattformen die Arena zu verlassen.

Eilt weiter zum Regulator des dunklen Torvus, zapft die Energie ab und bringt sie über das Portal bei der vergessenen Brücke zum Energieregulator von Torvus.

Im Himmelstempel

Verlasst den Sumpf, eilt in die Allee der Augen und nehmt die grüne Tür zum Übergang. Ballert Euch auf die andere Seite, schwingt zum Energietank und kehrt zum Klamm der Augen zurück. Das Portal befördert Euch in den Zugang zum Lager, hüpft runter und nehmt die grüne Tür nach Süden. Im Hof des Kriegsrituals bekämpft Ihr die beiden Jäger. Mit dem dunklen Visor ballert Ihr anschließend auf die fünf Schlösser an der östlichen Wand, Ihr entdeckt Raketen. Nehmt die zweite Tür, rollt durch den Zugang zum Schrein und achtet auf der anderen Seite auf die roten Laser – feuert auf die Augen, um sie zu deaktivieren. Die lila Tür führt in den Zugang zum Torhof, weicht den Tentakeln und den blauen Bereichen aus. Im Torhof zum Himmelstempel scannt Ihr alle Säulen, um die Lokalitäten der neun Himmelsschlüssel zu erhalten. Einen wollen wir gleich bergen: Nehmt im Zugang zum Schrein die grüne Tür zum besudelten Schrein und bekämpft die Krieger. Nun sucht Ihr mit dem Visor nach einem unsichtbaren Flugmonster: Verpasst ihm ein paar Breitseiten und es gibt den achten Schlüssel zum Himmelstempel frei! Im Zugang zum Lager nehmt Ihr das Portal, kehrt über Klamm und Allee der Augen zum Tempeltransporter C zurück. Sprecht im Tempel mit U-Mos und öffnet in der Halle die Codetür gegenüber. Im Zugang zum Transporter A speichert Ihr, sprengt daneben die Steine 2 und holt Euch unten die Raketen. Nehmt den Transporter A zum geheiligten Pfad und Brücke, mit dem Visor könnt Ihr die Tür zum GFMC-Lager öffnen. Akrobaten hüpfen von der gelben Tür auf die Nase des Gleiters, um weitere Raketen zu bergen. Öffnet das Tor mit dem grünen Code und nehmt den Transporter in die geheiligte Festung.

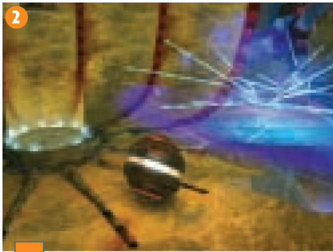


NGC Die Chukka-Larve traut sich anfangs nicht aus dem Wasser: Folgt ihr das Ufer entlang und ballert, wenn sie auftaucht – Euch kann nichts passieren.

Spinnenwächter

Im Zugang schaltet Ihr die Geschütze aus, dann scannt Ihr die Konsole für den ersten Ring. Den zweiten müsst Ihr mit dem Bombenslot und Boostmanövern in die korrekte Stellung bringen. Überquert die Brücke am Eingang, bekämpft die Piraten und nehmt die weiße Tür in den Energieverteiler, dann zum Reaktorzugang. Mit dem Visor öffnet Ihr die Tür auf der anderen Seite, aber auch die lästigen Kugelwesen werden frei gelassen – sie können das System Eures Kampfanzugs abstürzen lassen!

Klettert nach oben und nehmt die Tür in den Reaktorkern, wo Euch die erste Mechspinne erwartet: Feuert eine Superrakete auf ihren Kopf und rammt sie mit dem Boost, wenn sie kreiselt. Besucht die Speicherstation rechts und klettert 3 die Reaktorröhre nach oben – dort nehmt Ihr die blaue Tür. Im kleinen Gyro-System müsst Ihr die Slots in korrekter Reihenfolge bomben, damit die Ringe die Passage bilden. Unsere Kombination lautete orange, blau, rot und grün, sie kann aber wechseln. In der Halle der Kampfkunst nehmt Ihr das Portal in die Schattenwelt, in der tückischen Kluft (Osten) erobert Ihr mit Lichtprojektilen Raketen. Von der Kammer der Auslese eilt Ihr nun


Direkt neben dem Speicherplatz führt eine Treppe in die untere Etage.


Niedlich, aber gefährlich: Die Kugelwesen besitzen Schutzschilde.


Mit den Spinnentalenten könnt Ihr über grüne Pfade und Kugeln rollen: Nutzt die roten Platten für Boost-Sprünge zum nächsten Kletterelement.

durch die schwarze Tür und Osttransporter in die Dynamoanlage des Nestes. Füllt Eure Munition mit den Hinterlassenschaften der Flattermänner und schwingt auf die andere Seite. Dreht Euch um und sucht mit dem Visor die roten Punkte, die das Portal freigeben. In der Lichtwelt nehmt Ihr die schwarze Tür in den Zugang zum Dynamobereich, rollt unter dem Glas weiter und sprengt die Mechkäfer. Im großen Gyro-System rollt Ihr zur Speicherstation (rote Tür), dann nutzt Ihr den Bombenslot. Um das Rätsel zu lösen, müsst Ihr jeweils drei gleichfarbige Punkte in Reihe bringen 4: Feuert auf die Knöpfe oben links, oben, rechts, unten links und unten rechts. Der erscheinende Bombslot stoppt einen Ring, über den Ihr in einen weiteren Abschnitt gelangt. Rollt zur Rundtür und öffnet sie mit dem Boostslot. Dann nehmt Ihr den Aufzug daneben und oben die Tür zum Tempel der geheiligten Festung. Hüpft runter, kraxelt und schwingt über die Gerüste zur südlichen Tür. Der Zugang mit dem Slot führt zum Energieregulator, holt Euch beim Hologramm die kobaltblauen Codes. Zurück im Tempel öffnet Ihr damit die östliche Tür. Hüpft zur dritten Plattform und aktiviert die Kanone mit dem Schalter hinter Euch: Sie ballert Euch zur Dynamoanlage. Das Duell mit dem Spinnen-Wächter ist mehr ein Rätsel: Im ersten Abschnitt lähmt Ihr das Biest und hüpft per Doppelsprung zum Schalter rechts oben – dann läuft die Spinne in ihr Verderben. Der zweite Abschnitt ist eine Halfpipe: Sprengt die Spinne grün und rollt dann über die neue Brücke zum zweiten Bombenslot. Dieselbe Taktik nutzt Ihr im letzten Abschnitt, allerdings müsst Ihr drei Slots erreichen: Legt der Spinne immer wieder Bomben in den Weg, damit die nötigen Brücken nicht verschwinden. Zur Belohnung gibt's die Spinnentalente, Ihr könnt jetzt an speziellen Wänden und Decken rollen! Probiert's gleich aus und holt Euch die Raketen, dann geht's weiter zur anderen Seite.

Bombenstimmung

Folgt dem Spinnenpfad an der Wand und nehmt den Osttransporter zum Zentralbereich. In der Halle der Kampfkunst macht Ihr Bekanntschaft mit den Ing-Zertrümmerern, deren schwarze und weiße Schilde Ihr mit der jeweils anderen Waffe brecht. Folgt dem nordwestlichen Spinnenpfad, aktiviert den Bombenslot und manövriert den Ball durch Flammen und Laser. Sprengt den Block für die Raketen und nehmt dann das Portal in die Schattenwelt. Der nordwestliche Spinnenpfad ist hier einfacher und führt zum ersten Schlüssel des Dunkeltempels – schnappt ihn Euch und kehrt durch das Portal zurück.

Sprintet in den Reaktorkern, vertreibt alle Monster und lasst Euch von der Kanone unten an die zentrale Kugel ballern – dank Spinnentalent könnt Ihr nun nach oben rollen! Achtet auf die Stromstöße und nutzt auf den roten Punkten den Boost 5, um weiter nach oben zu klettern – schnappt Euch den Energietank. Wieder unten, öffnet Ihr die Codetür zur Kartenstation, dann kehrt Ihr zurück zum Eingang der geheiligten Festung. Euer Gegenspieler sprengt die Brücke, aber mit den Spinnenpfad links, Bomben- und Boostsprung gelangt Ihr auf die andere Seite.

Über den Tempeltransporter wandert Ihr nach Torvus, taucht ganz nach unten in die zentrale Hydrokammer. Sucht gegenüber den Spinnenpfad, der Euch zum Portal führt: Im Untertempel duelliert Ihr Euch mit dem Power-Bomben-Wächter, der leicht zu besiegen ist – rollt die Spinnenpfade an den Wänden entlang und aktiviert die vier Bombenslots 6. Dabei müsst Ihr lediglich den Schüssen ausweichen, die leicht zu erspähen sind. Schnappt Euch die Power-Bombe, sprengt damit die gelbe Tür und nehmt das Portal im Zugang.

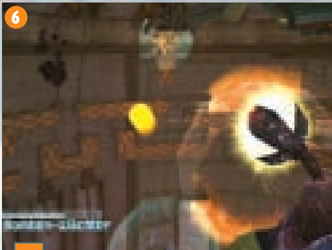


Oben rot, in der Mitte grün und unten blau: Sortiert die Felder nach Farben, damit die Energie fließen kann – feuert einfach auf die vier Schalter dazwischen.

Bonuszeit

Eilt in die Versammlungshalle und sprengt mit der Power-Bombe den Glasboden, damit das Wasser abläuft. Der Pool dient nun als Halfpipe: Boostet Euch hoch zu den beiden Spinnenpfaden, die zu Bombenslots führen. Aktiviert sie und schnappt Euch die Raketen. Im Torvus-Tempel öffnet Ihr die lila Tür zum südlichen Transporter, der nach Agon führt. Rollt im Transportzentrum über die Halfpipe zum Portal, in der Schattenwelt findet Ihr hier weitere Raketen. Eilt zur Richtgrube, öffnet die grüne Tür zum Weg der Krieger und holt Euch die Raketen bei der Barriere. Zu weiterer Munition führt ein Spinnenpfad im Knotenpunkt, nutzt den Bombenslot. Über das Portalterminal gelangt Ihr in die Lichtdimension: Sprengt die Felsen unten in der Förderanlage A und ballert Euch mit der Kanone zum Spinnenpfad, auf dem Ihr Raketen sammelt.

Durch die schwarze Tür im Tempel von Agon und die lila Tür des Minenschachtsystems erreicht Ihr die Förderanlage B. Sprengt die Wand und schnappt Euch die Raketen im Lagerraum dahinter. In der Förderanlage entdeckt Ihr zudem eine Konsole, aktiviert die Kanone und dann den Bombenslot nahe dem toten Luminoth. Eilt flink zur Kanone und ballert Euch zu dem zweiten Slot, der den Bohrer nach oben fahren lässt. Nehmt die Halfpipe nach links, rollt auf den Bohrer und durchquert das neue Portal. Kraxelt durch die Höhle mit den Fledermäusen, durchquert die dunkle Durchgangsstation und


6 NGC Der Power-Bomben-Wächter feuert träge: Rollt schnell zu den Slots.


7 NGC Diesmal können die Schüsse von Dark Samus keine Säulen brechen.

nehmt das Portal in der Duellstätte. Über die Transit-Station erreicht Ihr die Förderanlage B, schnappt Euch die Darkburst-Combo! Sandschlucht und Schacht A führen zum Hauptreaktor, rollt durch das Loch, den Spinnenpfad entlang und sprengt das Glas für die Raketen. Die blaue Tür im Osten bringt Euch in die Sandaufbereitung, nehmt die Halfpipe nach rechts und aktiviert den Slot für weitere Munition. In der Bioenergie-Gewinnung scannt Ihr die östliche Konsole, dann rollt Ihr über den nordwestlichen Spinnenpfad. Ballert Euch zur grünen Tür und holt Euch die Raketen. Nehmt den Transporter zu den Tempelanlagen, dann das Portal in der Tempelbaustelle. Durch die lila Tür und den Zugang erreicht Ihr den Pfuhl der Verdammnis: Mit dem Visor findet Ihr den Hüter des neunten Schlüssels für den Himmelstempel. Kehrt durch das Portal in die Tempelbaustelle zurück, eilt in die Dynamokammer und sprengt die Power-Bombe frei.

Weiter geht's über die Allee der Augen zum Übergang, dann zum Windfang: Durchquert das Portal und nutzt die Kanonen und Boostslots, bis alle Scheiben in der Mitte gelb sind. Aus dem Süden ballert Ihr nun Raketen auf Schalter an den Scheiben. Dreht sie nun nach Norden (blau) und feuert erneut auf die Schalter, dann nehmt Ihr das Portal in die Lichtdimension. Jetzt könnt Ihr durch den Windfang hangeln, nehmt die nördliche Kanone und schnappt Euch die Sunburst-Combo.

Sprintet zum Torvus-Transporter und sucht die große Brücke, sprengt die Felsen auf ihr und holt Euch die Power-Bombe. Eilt weiter zur vergessenen Brücke, nehmt das Portal und dann die gelbe Tür: Auch in diesem Raum verbergen Felsen eine Power-Bombe. Zurück in der Lichtdimension folgt Ihr dem Verbindungsschacht zum Hofplatz, Halfpipe und Spinnenpfad führen zu einem Energietank. Im Hain sprengt Ihr die bewachsene Wurzel des Baums, er kippt und dient dann als Brücke zu den Raketen. Der Untergrundtransporter bringt Euch zur Ausbildungshalle, folgt dem Spinnenpfad links neben dem Kugelslot zu einem weiteren – er öffnet den Zugang zu den Raketen. Durch die gelbe Tür und den Zugang erreicht Ihr den Transporter zur geheiligten Festung.



8 NGC Quadrax werden die langen Beine zum Verhängnis: Jeweils ein Kniegelenk ist verwundbar und leuchtet blau, verpasst ihm zwei Superraketen!

Tresorknacker

Im zentralen Forschungsbereich nehmt Ihr den nördlichen Spinnenpfad zu den Raketen, dann rollt Ihr weiter in die Transit-Station. Sprengt die Wand zum Portal und folgt Spinnenpfaden und Portalen zur Power-Bombe. Nehmt die gelbe Tür in den Reaktorkern und eilt zum Eingang der geheiligten Festung: Sprengt das nordwestliche Glas, mit Aufzug, Konsole, Kanone und Geschützturm räumt Ihr den Weg zur nächsten Power-Bombe frei. Wandert in das große Gyro-System, nehmt den südwestlichen Aufzug und sprengt die Tonnen. Sie aktivieren ein weiteres Punkterätsel: Ihr ballert dreimal auf den Schalter links unten, dann zweimal auf den links oben und zuletzt zweimal auf den Schalter rechts unten. Aktiviert den zweiten Bombenslot und rollt über den gestoppten Ring. Boostet durch die Scheibe und nehmt die gelbe Tür in den Kontrollposten. Folgt dem Gang, plündert die Kisten und fordert in der Kuppe die dunkle Samus zum Duell 7. Die Doppelgängerin hat dazu gelernt, so kann sie Euch vereisen: Haltet sie auf Abstand, weicht ihren Boostattacken in Kugelform aus und geht hinter den Säulen in Deckung. Vertreibt das Biest mit Superraketen und Dauerfeuer.

Folgt Samus durch das Fenster und nutzt das Portal: Ein Spinnenpfad führt Euch zu einem Boostslot, vervollständigt den Pfad und rollt ins nächste Portal. Schnappt Euch den Echo-Visor, schaltet ihn an und ballert auf die drei Echoziele. Nehmt den Aufzug in den Kontrollposten, öffnet die Tore mit dem Echo-Visor und eilt in den zentralen Forschungsbereich. Feuert auf die Echoziele und betretet das Portal: Auch in der Schattendimension ballert Ihr auf Schallquellen, um die Konsole hinter der Tür zu scannen. Nun kehrt Ihr durchs Portal zurück und folgt dem Spinnenpfad auf die Schienen. Die Drohne kennt nur zwei Attacken: Am Boden schockt sie Euch und an den Rundumschienen verfolgt sie Euch mit Lasern. Wartet auf die roten Sensoren und boostet sie kaputt, drei Runden gilt es zu überstehen. Danach rollt Ihr hoch zum Tunnel und nehmt die Tür in den Westtransporter zum Zentralbereich. Mit dem Echo-Visor deaktiviert Ihr die Barriere um die Kanone, dann ballert Ihr Euch hoch und sucht im Tunnelsystem die Raketen. Weiter geht's in die Wachstation: Kraxelt zur weißen Tür, schnappt Euch im Zugang den Energietank und scannt die Konsole. Sucht über den südöstlichen Spinnenpfad in der Wachstation Munition, nach rechts geht's weiter zu Bombenslot und Portal. In der Schattenwelt nehmt Ihr die nordwestliche Tür in den Rundschlund, auf der anderen Seite entdeckt Ihr ein weiteres Portal. Im großen Abgrund hüpft Ihr die Plattformen nach oben in die Tresorebene. Hüpft die Plattformen neben der Screw-Attacke nach unten, scannt die Konsole und eilt durch das Portal. In der Schattenwelt schwingt Ihr zum Portal gegenüber. Jetzt könnt Ihr die vier Boostslots erreichen: Dreht die Laser auf den Tresor, kehrt durch die beiden Portale in die Mitte zurück und aktiviert den Bombenslot. Die Screw-Attacke bedarf etwas Übung, dann könnt Ihr aber weite Strecken überspringen. Kehrt zum zentralen Forschungsbereich zurück und nutzt das Portal.

Die Kombi-Waffe

Jetzt holen wir uns die beiden verbleibenden Ing-Schlüssel: Eilt durch den Gerüstkomplex zum Westtransporter, den Ihr mit schnellen Screw-Attacken nach oben klettert. Sammelt den Schlüssel in der Flugausbildungsstätte, scannt die Konsole und wirbelt zur Nordseite – mit Screw-Sprüngen erreicht Ihr Raketen. Durchs Portal geht's zurück in die Wachstation, nun besucht Ihr das Portal in der Dynamoanlage. Durchquert die weiße Tür und feuert im Zugang auf die vier Echo-Ziele. Im Gyro-System des Nestes nehmt Ihr Euch vor den Tentakeln in Acht: Rollt auf den Ball und folgt dem Pfad zum zweiten Ing-Schlüssel. Im Norden entdeckt Ihr Munitionsspender und Speicherstation, die Tür im Süden führt in den Nesttempel: Die gigantische Mechspinne Quadraxis steht auf wackeligen Beinen 8 – boostet die Schockkugeln unter ihren Füßen weg und nehmt jeweils das blau markierte Knie mit Superraketen aufs Korn. Sind alle Beine hinüber, beginnt der Kopf zu schweben: Zerstört die Antenne am Rumpf mit dem Echo-Visor, dann die drei Antennen am Kopf des Monsters. Zuletzt feuert Ihr auf den Kopf, bis er benommen um seinen Rumpf schwebt: Rollt eines der Beine hoch,

boostet Euch auf den Kopf und sprengt die Slots – nach dem Sieg gehört die Annihilator-Wumme Euch! Betretet den Energieregulator des Nestes, saugt ihn aus und kehrt über den Sicherheitskorridor und das Portal in der Flugausbildungsstätte in die Lichtwelt zurück. Wachstation und Pfad des Hüters bringen Euch zum Energieregulator der Festung, jetzt haben alle drei Tempel wieder Saft.

Schlüsselsuche

Marschiert über den Pfad der Arbeiter zur Dynamoanlage, rollt in den Tunnel und nutzt das Portal hinter der gelben Tür. In der Dynamoanlage des Nestes folgt Ihr den Spinnenpfaden nach oben, nutzt die roten Punkte als Absprungstelle. Dann aktiviert Ihr den dunklen Visor und erleichtert den Wächter um einen Himmelstempelschlüssel – kehrt in die Lichtwelt zurück.

Eilt zum Tempel der geheiligten Festung, dann nördlich zum Tempelzugang: Aktiviert mit dem dunklen Visor und den südlichen Schaltern die Kanone und ballert Euch auf die andere Seite. Zerstört nun die Echoquelle, hüpft schnell zur Kanone und ballert Euch zu den Raketen. Nutzt den Boostslot, eilt ins große Gyro-System und ballert auf die Echoschlüssel in vorgegebener Reihenfolge (siehe Echosymbol am Tor). Die Kanone befördert Euch zur Power-Bombe. Jetzt erwartet Euch ein längerer Marsch: Kehrt in den erhabenen Tempel zurück und plaudert im zentralen Energieregulator mit U-Mos, der Euch die Lichtrüstung überreicht – jetzt fügen Euch dunkle Dimension, dunkles Wasser und Lichtsäulen keinen Schaden mehr zu! Nutzt den Transporter A, dann das Portal im geheiligten Pfad. Knackt das Echo-Schloss und holt Euch die Munition, dann wandert Ihr nördlich durch die Grube zum Phazon-Grund.

Mit dem Screw-Spung erreicht Ihr die Raketen, dann nehmt Ihr die lila Tür im Südosten. Durchquert Zugang und Vorhof, im Reliquiar entdeckt Ihr mit dem dunklen Visor einen weiteren Wächter samt Himmelsschlüssel. Kehrt zum Portal zurück, eilt via Transporter zur geheiligten Festung und sammelt den Energietank in der Lichtsäule. Eine weitere Lichtsäule mit Raketen entdeckt Ihr im Kartenterminal neben dem Reaktorkern. Durchquert das Portal in der Halle der Kampfkunst, nehmt die westliche Tür und nutzt den dunklen Visor, um den Pfad der Achtsamkeit zu erspähen.

Nutzt im Nestreaktor Speicher- und Munitionsanlage, dann geht's durch die gelbe Tür zum Nesteingang. Wirbelt auf die andere Seite, nutzt den Lichtaufzug und wirbelt wieder zurück in die obere Etage. Mit dem Visor entdeckt Ihr den nächsten Himmelsschlüssel. Kehrt durch das Portal in die Halle der Kampfkunst zurück und sprengt die Glasröhre, um die östliche Tür und dahinter den Transporter nach Agon zu erreichen. Haltet Euch östlich und nutzt das Portal in der Kommandozentrale. Westlich auf dem Schlachtfeld gibt's hier einige Plattformen, die Ihr nur mit dem Visor erspäht – folgt ihnen und kraxelt zum Wächter mit dem Himmelsschlüssel. Dann bergt Ihr in der Füttergrube die Power-Bombe im Wasser. In der Phazon-Stätte wirbelt Ihr zur grauen Tür, öffnet sie mit dem Annihilator und schnappt Euch die Sonic-Combo. Durch die Speicherstation 3 erreicht Ihr die Oase der Dunkelheit: Sprengt die Wand, hüpft ins Wasser und holt Euch den Himmelsschlüssel. Das Portal führt in die Lichtwelt, sprengt die Power-Bombe im Sandcanyon frei und sucht mit dem Echo-Visor den Energietank im großen Förderhof. Der Transporter bringt Euch nach Tovus, sucht den Energietank auf der fliegenden Plattform im Hain, betretet ein nahes Portal und eilt zum Giftweiher – im Wasser wartet ein Himmelsschlüssel.

Kehrt in die Lichtwelt zurück, nehmt den unterirdischen Transporter in die Hydrodynamo-Station. Nutzt das Portal im Schacht und schnappt Euch mit Walljumps die Raketen. Wieder im Licht eilt Ihr in die Katakomben, um dort das Portal zu nutzen. Hüpft ins Wasser, ballert auf die Schilder über den beiden Robos und rollt durch die Gänge hinter ihnen zum Wächter eines Himmelschlüssels. Kehrt zum Portal zurück, eilt zum Energieregulator von Torvus und beamt Euch in die Tempelanlagen.

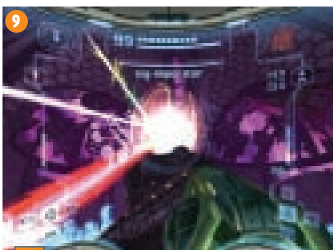
Das Finale

Nutzt den Transporter C, holt Euch am Landeplatz Munition und eilt durch das Portal im Klamm der Augen. Folgt den Pfaden nach Osten in den Torhof zum Himmelstempel. Stellt Euch in die Mitte des Raums, um die Schlüssel einzusetzen. Der Lichtstrahl befördert Euch zum Energieregulator des Himmelstempels: Speichert den Spielstand, nehmt die östliche Tür und hüpft mit langen Walljumps den Turm nach oben.

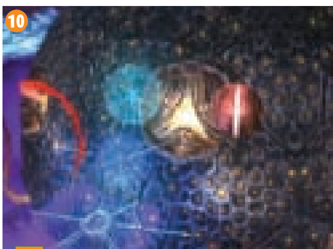
Hier erwartet Euch der Ing-Imperator, der Euch in drei Formen den Kampf ansagt: Zuerst bleibt er in der Mitte, schleudert Geschosse und wirbelt mit seinen Tentakelarmen. Ballert sie mit der Lichtknarre ab und nehmt dann die Kugel in der Mitte ins Visier. Um durch den Spalt ins Innere der Kugel zu treffen (9), müsst Ihr sie umkreisen. Anschließend wird der Raum mit Giftgas gefüllt, rollt auf den Kokon und sprengt die Arme (10), die aus den Löchern kommen.

Schließlich öffnet sich die Kapsel und der Imperator hüpft als Spinne durch die Arena. Weicht seinen Schüssen und Sprüngen aus und feuert mit dem Annihilator in sein rotes Maul. Sobald es sich verfärbt, wird er verwundbar (11). Zwischendrin flattern Fledermäuse aus seinem Maul: Ballert auf sie, um neue Munition zu erhalten. Nach dem Sieg startet der Countdown von acht Minuten: Verlasst die Arena, hüpft schnell den Turm runter und stellt Euch in den Lichtaufzug – es geht abwärts.

Jetzt folgt das Duell mit der dunklen Samus, die Ihr innerhalb des Zeitlimits besiegen müsst: Solange sie durch die Arena schwirrt (12), ist sie unverwundbar – das untote Biest feuert mächtige Raketen und schützt sich mit einer Aura. Sucht sie mit dem Echo-Visor, wenn sie verschwindet und feuert dann mit dem restlichen Arsenal sowie Superraketen. Nur wer diese Sekunden nutzt, kann sie rechtzeitig niederstrecken und den Abspann genießen – je mehr Items Ihr gesammelt habt, desto umfangreicher ist er! *oe*



9 NGC Feuert in die Spalte der Kugel, um den Imperator zu treffen.



10 NGC Auf der Schale machen Euch Ing, Gift und die Tentakel zu schaffen.



11 NGC Nutzt im Finale den Annihilator, Lichtwumme oder Super-Raketen.



12 NGC Das letzte Match gegen Dark Samus bestreitet Ihr unter Zeitdruck: Nur wenn sich die Doppelgängerin unsichtbar macht, könnt Ihr sie verwunden – hört ihr Echo!

Es war einmal...

MAN!AC VOR 10 JAHREN



Die Ära von Playstation, N64 & Co. steht schon in den Startlöchern, doch ein letztes Mal hat die 16-Bit-Epoche noch einmal die Bühne für sich: Im großen Super-Nintendo-Special werden "Super Turrican 2" und "Stunt Race FX" vorgestellt, ein dickes Feature zu japanischen Import-Modulen liefert die Krönung. Aber auch die Zukunft wird nicht vernachlässigt: Winnie tummelte sich auf der Computeranimations-Messe Imagine '95 und spürte Neuheiten auf, der daheimgebliebene Rest sammelte Informationen zu Nintendos geheimnisvollen Ultra 64, hing auf der damals noch relevanten Automatenshow in Frankfurt ab oder berichtete über Sonys Pläne inklusive Import-Tests von mehr ("Raiden Project") oder weniger (der Rest) interessanten Playstation-Spielen.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Davon können sich Agenturen in Europa eine Scheibe abschneiden: Die beworbene Poker-Webseite ist zwar für Videospieler eigentlich nichts, doch das parodistische Motiv hat was für sich.

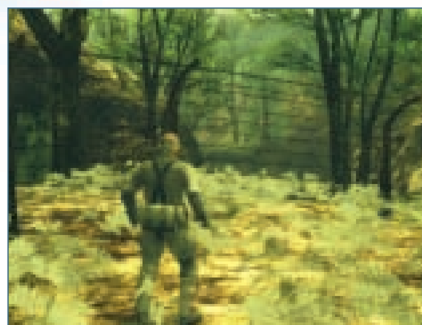
DAS LETZTE...



Lokalpatriotismus als Absatzförderer: Konami vertraut nicht nur den Reizen seiner "Rumble Roses"-Sportlerinnen, je nach Land gibt eine andere den Ton an – in den USA das Cowgirl Dixie, in Japan die forsche Reiko.

NEXT TIME 04/2005

Rechtzeitig zu Ostern legen uns die Hersteller eine Ladung dicker Eier ins Nest: So fühlen wir den PAL-Versionen von **Gran Turismo 4** und **Metal Gear Solid 3** in ausführlichen Tests auf den Zahn und schauen, wie sich **Star Wars Knights of the Old Republic 2** in der deutschen Anpassung macht. Gamecube-Besitzer feiern mit **Mario Party 6** in fröhlicher Gesellschaft, während auf der Xbox in **Dead or Alive Ultimate** fleißig Backpfeifen verteilt werden. Im Import-Teil werfen wir einen Blick auf den kontroversen **Punisher**-Einsatz, und wie immer gibt's 16 Seiten **Extended** zum Schmökern.



Wird "Metal Gear Solid 3" besser als die Vorgänger? Was taugen die neuen PAL-Extras? Unser Test zeigt's!

Auf der MAN!AC-DVD:

- **Resident Evil 4** – Die Gamecube-Horrorgranate ausführlich in bewegten Bildern
- **Project Snowblind** – Dem "Timesplitters"-Konkurrent auf den Zahn gefühlt
- **Playboy: The Mansion** – Pikante Details aus dem Bunny-Imperium
- **Oddworld: Strangers Vergeltung** – Lorne Lannings Western-Meisterwerk für Xbox-Helden im Detail

Ab Freitag, den 25. Februar

MAN!AC mit DVD € 3,99

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Stephan Freundorfer (sf), David Mohr (dm)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/85709155, E-Mail: maniac@acxiom.de
Abocoupon siehe Seite 123
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de und auf Seite 135

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Devil May Cry 3" © Capcom
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht: Alle in MAN!AC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, dass in MAN!AC unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

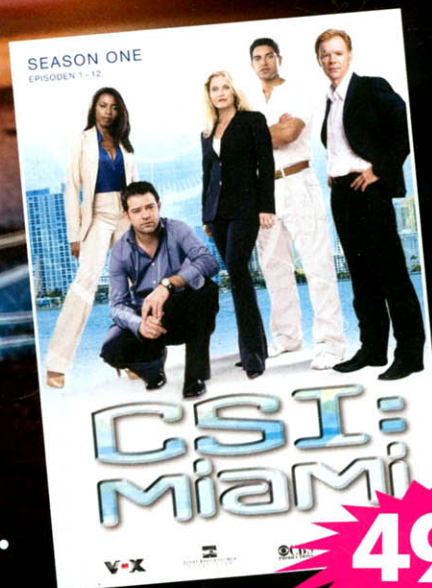
Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkunden-Händleranzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

Bleib zuhause!

→ Online bestellen!
www.playcom.de

- 24 Stunden Blitzservice
- Lieferung per Post und UPS
- Versand in Sicherheitsverpackungen
- kostenloses Playcom Magazin
- Vorbestellservice
- Lieferungen ab 60 € versandkostenfrei

Artikel mit [Symbol] sind versandkostenfrei!



CSI: Miami Box Set Season 1 (3DVDs) DV
25994

49.99 €

Etwa 76% aller Raubüberfälle tragen sich auf offener Strasse zu.

Grund genug zu Hause zu bleiben und die freie Zeit mit Freunden beim zocken oder DVD schauen zu verbringen. Holt Euch coole Games und spannende DVDs und lebt gesünder!

Spiele

▶ Donkey Kong Jungle Beat - nur Software dt NGC



50276 44.99 €
EVT 04.02.05

▶ Midnight Club Street Racing 3 DUB dt * XBox



45250 54.99 €
EVT 15.04.05

▶ Project Zero 2 dt XBox



45561 56.99 €

Golden Eye: Rogue Agent dt PS2



35155 56.99 €

▶ UEFA Champions League 2005 dt * PS2



35857 56.99 €
EVT 03.02.05

GameCube Spiele

▶	50093	King Arthur dt	55.99 €
*	50337	NBA Street V3 dt (EVT 17.02.05)	56.99 €
	50294	Sims, Die - brechen aus dt	27.99 €
*	50338	UEFA Champions League 2005 dt (EVT 03.02.05)	56.99 €

XBox Spiele

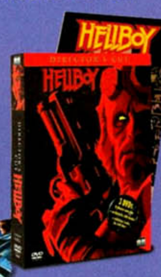
▶	45409	Dead or Alive Ultimate - Live dt	57.99 €
▶ *	45053	Mech Assault 2 - Lone Wolf dt (EVT 04.02.05)	57.99 €
	45139	Pro Evolution Soccer 4 (PES4) dt	54.99 €

PlayStation2 Spiele

	35848	Grand Theft Auto: San Andreas dt	54.99 €
*	35894	Project: Snowblind dt (EVT 04.03.05)	57.99 €
	35911	Sing Star Party (nur Software) dt	28.99 €

DVD-Video

▶ Hellboy Director's Cut DV



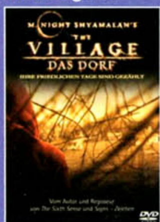
23609 32.99 €

▶ Catwoman DV



25747 21.99 €

Das Dorf - The Village DV *



19835 24.99 €
EVT 17.02.05

▶ Die Frauen von Stepford DV



24237 19.99 €

Star Trek Voyager Season 5 Box



24326 99.99 €

DVD Video

	25168	I, Robot DV	19.99 €
▶	25907	King Arthur Director's Cut DV	22.99 €
▶	19541	Muxmäuschenstill DV	21.99 €
	25265	Spider-Man 2 (2 DVDs) DV	23.99 €
▶	25361	(T)Raumschiff Surprise Periode 1 SE DV	29.99 €

DVD Video - Box Sets

25487	Bud Spencer & Terence Hill Box Set DV	44.99 €
21060	Augsb. Puppenkiste Holzbox L.E. DV	66.99 €
22143	King of Queens Staffel 1 (4DVDs) DV	38.99 €

playcom

Erläuterung der Abkürzungen:
DV = Deutsche Version
dt = deutsches Modul
▶ = Neuheit
* = Titel bei Drucklegung noch nicht erschienen

Die mit [Symbol] gekennzeichneten Produkte werden versandkostenfrei geliefert.

☎ 0361.4929-300

Bestellannahme: Mo - Fr 9.00 Uhr - 19.00 Uhr, Sa 9.00 Uhr - 15.00 Uhr
Blitzservice: Bestellungen vor 16.00 Uhr werden am selben Tag versandt.
Händleranfragen erwünscht.

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefax: 0361.4929-292, E-Mail: info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Lieferungen ab 60 Euro sind versandkostenfrei. Für jede Lieferung fallen 3 Euro Verpackungspauschale an. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Nur solange Vorrat reicht.

w.m.graphiX





















It's in the game.™

Genug trainiert. Jetzt beginnt deine Mission!

UEFA Champions League - die Königsklasse des Fußballs. Dein erster Auftrag lautet: Gewinne das nächste Spiel ohne Gegentor. Du hast in dein Team investiert, jetzt muss es auch erfolgreich spielen. Das einzigartige, storybasierte Gameplay stellt dich vor immer neue Aufgaben. Schaffst du es nicht, diese zu erfüllen, dann wackelt dein Trainerstuhl. Bist du aber erfolgreich, erwartet dich die Welt der Superstars, und du kannst zum Helden werden.

Beginne deine Mission!



www.easports.de
www.uefachampionsleaguegame.ea.com





PlayStation.2




MOBILE VERSION

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, "It's in the game", EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. The use of real player names and likenesses is authorized by FIFPro Foundation and national teams, clubs, and/or leagues. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Made in the EU. The UEFA word and CHAMPIONS LEAGUE words, the UEFA Champions League Starball Logo and the UEFA Champions League Trophy are protected by trademarks and copyright. adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trademarks of the adidas-Salomon group, used with permission. Roteiro is a trade mark of the adidas-Salomon group used with permission. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.